家用电脑与游戏
Play!
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
2005
ISSUE.129
科学普及出版社
5
xyq.163.com
梦幻西游
-ON-LINE-
美丽人生 乐在其中
梦幻宝宝 魅力无限
STARWARS星战传奇
天 行 者 们 的 狂 想 世 界
从士兵到领袖
二战题材电脑游戏大系·太平洋战场篇
谎言攻略"游戏学院"真相探访
游戏DJ只属于玩家的音乐乐趣
顺畅运行的秘密
新3D网游平台性能大测试
等我脱了马甲，比你还可爱！
AMD 64 Athlon
ATI
家游竞拍大奖
NOKIA 7610
时尚智能手机
立即翻至中插别册专版
零售价:9.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183
05>
9 771009 618053
敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活
内附新玩家别册
看杂志 得惊喜
为了答谢广大读者，网易公司特准备了精美的礼品随机赠送给您！
只需登录：http://nie.163.com/88
并输入验证码：082，您将有机会得到意外惊喜哦！
网易 NETEASE
www.163.com
广州网易互动娱乐有限公司
哗呀哗呀……
白金旗舰
100万同时在线，
成就中国网游白金旗舰

泡泡堂
bnb.poptang.com
泡泡堂2周年庆
同名版本率先揭密！
新玩法--定时炸弹
新人物--真假刺猬
新道具--魔力水
我2岁了
2005年4月12日

2005年5月号 总129期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》杂志社
办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院
　　　　　1号楼1104室
邮政编码：100036
电　　话：(010)88146001
传　　真：(010)88117608
网　　址：www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　　编：王潜
常务副社长：宋爱华
执行主编：刘威
编辑部主任：梁华栋　罗东东
编辑/记者：谷岩　周越　石磊
美术编辑：胥斌　单非　艾洋
编读热线：(010)88146003-30

项目总监：刘淑惠
广告总监：蒋同庆
广告经理：李丽　李宗泽
电子信箱：ad@playgamer.com

发行经理：王玚
电子信箱：publisher@playgamer.com

上海代表处：赵廷　李帅
电　　话：(021)58787033
电子邮箱：dagou@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
　　　　　CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
　　　　　bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京海工商广字第8011号
印　　刷：北京国彩印刷有限公司
定　　价：9.80元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

电娱实况

新作速递

游戏观点

第一频道

金山游戏专区

目标游戏专区

网易游戏专区

九城游戏专区

天堂II专区

萬王之王2
KING of KINGS
建立你的国家，书写你的故事；
开启你的魔力，锻造你的神器；
锤炼你的人生，延续你的传说！

欲望和能力

“中文互联网区别于其他地方的最大特点，就是没有支付能力的用户，在支撑着中国网络公司的盈利，典型例子就是短信和网游。这样的现状决定了中国网络的最大特点，就是病态加变态。”这是一位资深IT评论家谈及当前网络盈利模式时的感慨。

“病并变态着”的总结，在这个圈子里混久了的人大都能领首会意，而“没有支付能力的用户”的说法，也是不太精准但很到位的评断。网络游戏主要面向大中学生或者刚出校门挣不了几个子儿的年轻人，用户群体特征与产品市场定位十分吻合，而网络游戏的运营者们是从来不替那些少男少女的支付能力操心的。在他们眼里，这些人确实还没有什么挣钱的本事，但花钱的能耐已经足够了。

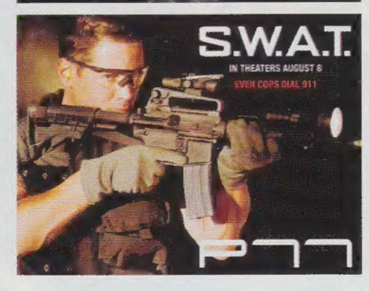
很多情况下，无收入和低收入个体并非“没有”支付能力，甚至在一定范围内具有很“强”的支付能力，道理简单得近乎残酷：因为他们是孩子，父母及家庭其他成员会无条件无原则地（相对于他们自身的消费行为而言）提供经济支持。在这种考量下，家庭成为了用来计算支付能力的基本单位。大量面向婴幼儿和青少年的日常用品、教育产品、文化娱乐产品等等，最终用户都是没有或近乎没有“支付能力”的，但是，“孩子的钱好赚”却是很多行业的共识。

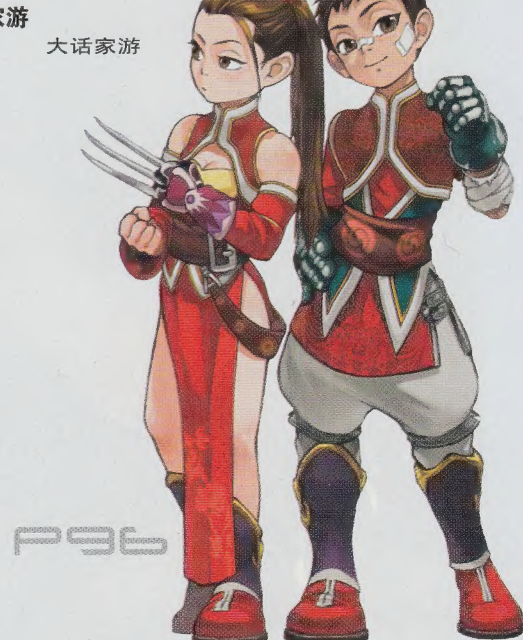
当然，儿女花钱父母埋单，这件事并不总是那么“天经地义”，尤其要看是在什么时候花什么样的钱。按经济学的说法，需求是有支付能力的购买欲望。对于像短信和网游之类生活中可有可无、钱扔下去连个响都听不见的玩意儿，子女们的“欲望”和父母们的“能力”严重脱节，完全对不上茬口，所以好几十亿的市场规模建筑在很不靠谱的“需求”基础上，自然要BT加BT；所以“能力”与心理备受折磨的父母们不堪忍受，自然要去找陶教授们“戒毒”……

所以，盛大想尽办法拉上各路合作伙伴，甚至包括中科院，就是为着把根从网吧扎到家庭，让广大的“欲望”和“能力”们能够顺畅调和。风调雨顺了，盛大才能茁壮成长得更盛大，或许，这是条阳关大道。

小马

awei@playgamer.com

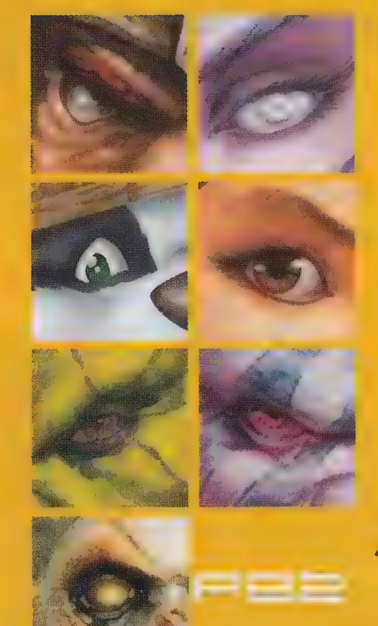




中广网
WWW.CATV.NET
任务饕餮风暴
任你横扫江湖
倚天II
yt2.catv.net
全新任务 崭新登场
倚天2精美扑克套卡，限量热卖中
湖南新服天烁星劲暴登场 登陆新服成就辉煌霸业
中广网游：倚天II、破天一剑、天方夜谭 网游经典 巨著连篇
中广宽频：王牌影视、冰锋音乐、X档案、风尚男女、视频直播 创造宽带生活乐园
中广无线：短信彩信WAP PDA……精彩掌握 HIGH趣体验
客服电话：010-63574061 63573986 邮箱：service@yt2.com.cn

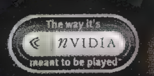
广告索引

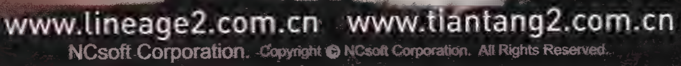
新玩家 PLAY!GAMER



揭开封印之迷 呼唤王者归来

黑暗在蔓延，地狱正打开，死亡女神将被唤醒，天堂需要你的力量来拯救！





开创中国"电影后产业" 陈凯歌《无极》电影网游登场

3月18日，派格无极数字文化环球传媒公司和育碧公司宣布，将联合开发以著名导演陈凯歌电影作品《无极》为主题的网络游戏，同时还将展开海外发行方面的合作，开创国内"电影后产业"综合开发的先河。《无极》被导演陈凯歌称之为表现东方无极世界爱恨情仇的奇幻主义巨作，整个故事没有一个确切的时代背景，极富想像力。育碧上海公司总裁戈翎女士表示，这一合作证明了育碧上海制作部的开发水平已越来越得到世界的公认，而此款游戏将成功把亚洲玩家带入一个紧张刺激的氛围中，重新体验电影中的情感和历史。这款完全原创的民族网游产品暂定名为《无极 Online》，版权早在2004年就由派格公司与电影版权方达成授权意向，预计在12月电影上映时同步测试，2006年下半年正式收费。

全球顶级游戏展开幕在即 中国游戏业代表四度参展

备受游戏界瞩目的2005年美国E3电子娱乐展会将于5月18日正式在美国洛杉矶开幕，预计来自全球的500多家厂商及上千款平台游戏将参加本次大展。中国网游界的代表网龙公司(NetDragon Websoft Inc.)将第四次受邀参展，这也是其连续四年参加美国E3大展。

本次网龙参展所在的展馆是 LA CONVENTION CENTER 的第一大厅南厅，展位面积400平方英尺，同展馆的著名厂商有微软、EA、育碧、世嘉、NCSOFT、WEBZEN等。中国游戏与国际知名厂商的同台竞技，将成为全世界关注的焦点。

TQ 天晴数码娱乐 TQ Digital Entertainment

据了解，网龙公司此次参展的产品包括在美国最受欢迎的东方武侠网络游戏《征服》(英文版)、休闲游戏平台91.COM，另外《幻灵》(英文版)、《信仰》(英文版)、《魔域》、《牧场 Online》、《机战》等大型MMORPG游戏共同构成了强大的参展阵容。

网龙旗下的天晴数码娱乐一直致力于网络游戏的开发与制作。去年的E3大展促成了育碧授权天晴开发《英雄无敌》网络版，今年的展会必将带来更多新的机遇。中国网络游戏开发者在国际市场的T形台上，将以自身实力与国际顶级厂商比肩而立、争奇斗艳。

中华网联姻17Game 《热血江湖》逐鹿中原

4月19日，《热血江湖》全国公测娱乐盛典新闻发布会在北京二十一世纪饭店召开。中华网携手17Game，以3300万巨资重拳出击的本款网络武侠游戏改编自韩国著名漫画，且于近日荣登韩国网游排行榜榜首。中华网财务总监梁铭枢、17Game总裁赵小明、韩国MGAME副总裁宋承铁、游戏代言人香香分别与会发言，表示看好该游戏在国内的前景。

随后，规模盛大的"热血激情夜"公映式于北京朝阳体育馆举办，在李霞的主持下，多位演艺界明星走过星光大道：爱戴、陆毅、阿朵、水木年华、杨坤、汪峰及近来走红的多位网络歌手为本次活动献歌。发布会暨首映式邀请了国内主要媒体人员200余名参与报道，盛况空前。

CGT大赛全国火热推进 Chinajoy关注电视游戏

正在全国四大城市进行火热报名的 Chinajoy 电视游戏竞技大赛(CGT)由 ChinaJoy 主办，国内著名IT门户 PChome 电脑之家(www.pchome.net)及中国IT渠道平台巨头赛博数码生活广场协办，中国首席电视游戏厂商神游(中国)有限公司作为官方合作伙伴，使得本次大赛成为国内有史以来，首次得到政府扶持的、规格最高的全国性电视游戏赛事。

本次CGT的最大看点是涉及游戏主机平台全面，赛事项目丰富。从主办方公布的资料来看，本次赛事涉及的主机除神游机、PS2、XBOX外，还首次采用了在国内最有玩家基础的神游GBA作为赛事平台。令人兴奋的是，神游还借本次赛事向公众展示他们的最新产品"神游DS"。

本次赛事的报名从3月28日起在上海、北京、广州、成都全面展开。各地游戏玩家积极报名，反响强烈，组委会为此开通网上报名(请关注官方网站 http://game.pchome.net/cgt)，并增设武汉特别分赛区。据悉，CGT全国选拔赛将于6月1日~6月30日在各赛区进行，7月21日~7月23日上海第3届 Chinajoy 展会现场，将进行CGT总决赛。

EQ2东方版直卷亚洲 专用键盘引发期待无限

近日随着《无尽的任务II》(EverQuest II)东方版和其相关视频在各大网站上的曝光，EQII出色的画面效果令众多网络游戏玩家感到震惊。很多玩家反映东方化的人物设定看着顺眼，尤其是人类和高精，比原版的人物更加符合和贴近东方玩家的审美习惯。

随着广大玩家对于EQII东方化的认可，之前担心和怀疑东方化会破坏游戏原版感觉的言论不攻自破，SOE这次花费巨资为EQII进行的"改造"在适应东方玩家审美和保持游戏本色方面下足了功夫，这次公布的几个全新东方版人物获得认可也是实至名归。

此外，日前在欧美网站中出现了EQII专用键盘的实拍照片，引起了广大玩家的高度关注，这款键盘采用了为EQII专门优化过的键位设定来为玩家提供最大的方便。这款键盘是否会在国内出现值得玩家期待。

游戏的最新情报请关注EQII中文官方网站(http://www.eq2china.com)。

盛大与环球音乐结成战略合作伙伴

4月13日，盛大互动娱乐有限公司与环球唱片有限公司宣布结成战略合作伙伴关系。盛大将在其互动娱乐平台 poptang.com 及游戏中以流媒体播放方式及下载方式向其庞大的用户群提供环球的音乐作品，环球将为盛大娱乐平台提供其所拥有的音乐资讯内容。

盛大与环球之间的战略合作意味着两大娱乐巨头在各自领域迈出开拓性的重要一步，标志着盛大首次将所提供的互动娱乐内容延伸至音乐领域，同时这也是环球首次在中国市场提供在线音乐服务。

双方联合推出的在线音乐服务预计将于今年6月面世，该项服务将可以和盛大的娱乐内容包括网络游戏实现很好的融合，用户可以在玩游戏时选择特定歌曲作为背景音乐，也可以在虚拟社区中点歌、送歌。环球唱片有限公司东南亚总裁许智伟先生表示，"中国的网络游戏以及互联网、无线服务等市场目前正发展的如火如荼，随着音乐消费逐渐趋向数字化，人们倾向于在移动及个人终端平台上欣赏音乐，我们相信在线音乐会为中国的年轻人带来更具互动性和新鲜感的娱乐体验。盛大运营着中国最为成功的互动娱乐平台，是我们理想的合作伙伴。"盛大董事长兼CEO陈天桥则表示："数字音乐对于盛大目前的娱乐内容是一个重要的补充，我们将通过我们的运营平台向庞大的用户群包括与日俱增的家庭用户提供更为广泛的互动娱乐内容。"

EA公司考察成都游戏产业环境

世界最大的游戏软件开发公司EA日前在成都展开考察，试探进军中国市场的桥头堡。4月15日，在成都国家软件产业基地，EA公司《模拟人生》系列制作人比利为成都十多家数字娱乐企业的技术人员作了游戏开发技术演讲，作为四川数字娱乐企业的代表，成都锦天科技公司技术总监汪疆也作了技术演讲。

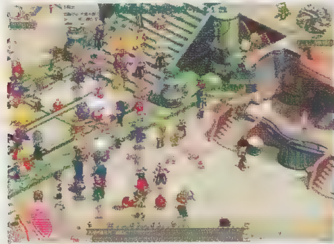
成都市软件协会负责人表示："比利先生与成都数字娱乐界的交流，同时也是EA公司考察成都数字娱乐界制作游戏的实力和水平。"据悉，比利一行来到中国，要考察被称为"中国三大数字娱乐基地"的成都、北京、上海三地，主要目的是要选择一个城市建立EA的工作室。

女生最爱《梦幻国度》公测 120台iPod mini任你挖

2005年最受期待的Q版网游《梦幻国度》已由盛大网络在4月29日推出公测。这款特别为女性玩家设计的网络游戏，拥有能干的宠物、可爱的画面、千变万化的服饰以及女性玩家的游戏特权，自始至终贯彻了"专女轻男"的设计思路。

《梦幻国度》公开测试之际，设置了20万个免费中奖机会，总值300万元的奖品等待玩家摘取，包括卡地亚钻戒、iPod mini MP3播放器、SWATCH手表、香奈儿香水以及大量"白野猪公仔"、"泡泡堂公仔"及"梦幻国度充值卡"。

获得奖品的方法是进入《梦幻国度》公测服务器，将宠物培养到15级，熟悉宠物的"采集"技能；之后根据官方提供的"梦幻藏宝图"找到"藏宝区"，使用宠物的"采集"技能，就有机会挖到装有各种奖品的"礼盒"。将"礼盒"交给"长乐城"NPC"郝芸婷"，填写资料即可获得邮寄奖品。活动详情请进入官方网站"梦幻藏宝图"专题查询（http://mland.poptang.com/new/event/0328_gl/index.htm）

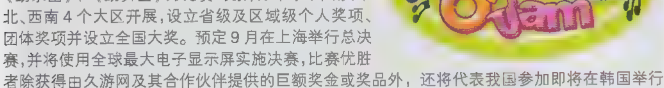


神州通信重组奥美电子

4月12日，神州通信与泰国正大集团在神州通信新闻中心举行了隆重的签约仪式，宣布神州通信正式收购正大集团全资拥有的奥美电子有限公司51%的股权和权益。

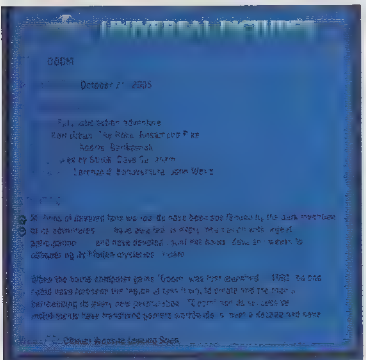
奥美电子拥有不下十年的游戏市场经营销售经验，与多家世界顶级游戏开发商结成了紧密的战略合作伙伴关系。神州通信是全国性电信运营商，拥有丰富的网络资源和覆盖全国的运营平台。神州通信运营总裁张平表示："此举兼具天时、地利、人和，天时指我国政府于2004年将游戏业务列为中国科技产业发展规划，2003年11月18日，国家体育总局已正式批准电子竞技为在中国开展的第九十九个体育竞赛项目；地利指奥美电子具有十年的经营管理经验、开发销售经验、与世界级多家著名游戏开发商多年的合作权，神州通信拥有丰富的网络资源和运营平台；人和指神州通信作为全国电信运营商之一，与世界500强之一的正大集团之间的友好合作。"此番重组整合了双方的优势资源，具有深远的战略意义，将对中国游戏市场格局产生举足轻重的影响。

《劲乐团》国际赛事即将展开



久游网即将投入百万巨资主办全国范围的久游杯全国音乐网络游戏大奖赛，该项比赛以久游网运营的《劲乐团》和《劲舞团》为比赛对象，分华东、华南、华北、西南4个大区开展，设立省级及区域级个人奖项、团体奖项并设立全国大奖。预定9月在上海举行总决赛，并将使用全球最大电子显示屏实施决赛，比赛优胜者除获得由久游网及其合作伙伴提供的巨额奖金或奖品外，还将代表我国参加即将在韩国举行的全球音乐网络游戏大奖赛。

目前，久游网正在抓紧制定比赛活动的细节并将在近期公布，请各位玩家密切注意新闻发布。



电影版《DOOM》将于今年10月首映

美国环球影业公司（Universal Pictures）近期在官方网站上公布，《DOOM》电影版将于今年10月21日首映，而前段时候公布的首映日为8月5日。

这部耗资7000万美元的影片以同名电脑游戏为素材改编，是一部惊悚动作片。主要讲述的是8名海军队员通过传送装置到达了某行星基地，探索身边的各种奇异现象并抵抗外星生物的故事。导演为曾执导《致命罗密欧》等影片的安德列·巴柯维亚（Andrzej Bartkowiak），演员有动作明星巨石强森（The Rock）等。

《丝路传说》携手世模

由韩国Joymax公司开发的大型历史题材MMORPG《丝路传说》（Silkroad Online），日前已正式进军中国大陆市场，将在今年与广大中国玩家见面。

《丝路传说》以公元七世纪的古丝绸之路为历史地理背景，包括大唐、波斯及拜占庭三大古文明地域，以史诗般的恢弘气势再现古丝绸之路的历史风貌与文化氛围，其历史与幻想相结合的风格在目前的游戏市场上独树一帜。游戏凭借精美的游戏画面、开放式的人物养成、RPG+SLG混合模式、多元文化的丰富内涵以及酣畅淋漓的战斗快感等多种优势，迅速在韩国市场赢得了广大用户的青睐，被韩国网吧联盟指定为官方推荐游戏。

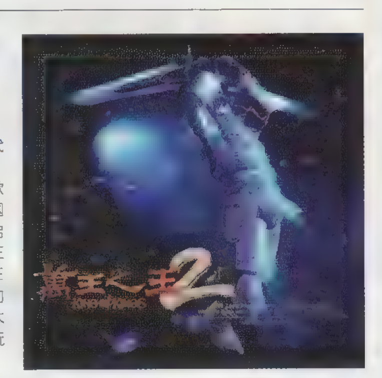
《丝路传说》在中国大陆的代理运营商是北京世模科技有限公司。在经过2004年的重组调整，完成了资金引入、团队组建等工作后，世模已为《丝路传说》在中国大陆的运营进行了充分的准备。目前《丝路传说》的本地化已接近尾声。

上海北之辰获"救市网游"代理权

《Dekaron》是一款韩国游戏制作公司Gamehi投入50亿韩元巨资打造的韩国新一代网络游戏。Gamehi表示，Dekaron被塑造成如同电视类动作游戏所拥有的极限快感在线游戏，除了使用大量真人捕捉动作技术、拥有不逊色于顶级3D网游的绚丽画面之外，Dekaron更是全力转型，走欧美游戏注重内涵的路线。经过2004年几次成功的封闭测试后，韩国业界评价为"救市网游"。

据悉《Dekaron》近期引发了国内代理商的争夺战，如今终有结果。上海北之辰软件有限公司脱颖而出，成功争得Dekaron在华运营权，并于近日确定了该产品的中文命名——《挑战》（www.dkonline.com.cn）。

《万王之王》诞生五周年 大型庆典即将展开



《万王之王》诞生已经五周年了，这代表着中国网络游戏已经诞生五周年。

五年前，《万王之王》作为中国第一款真正意义上的图形网络游戏，将第一代中国网络用户带入了网络游戏世界的大门，开启了中国游戏历史上的崭新篇章。五年后，王者归来，我们又迎来了后续大作《万王之王2》，运营公司亚洲互动也将会在5月中旬在北京举办万王五周年网聚兼发布会的大型庆典活动。五年的等待，五年的期盼，让玩家共同欢庆此时！

腾武数码国际融资完成 2005年全力冲刺

3月25日，腾武数码科技有限公司宣布国际融资正式成功，日本五大综合商社之一的住友商事（透过其全资拥有的亚洲直接投资子公司住友商事亚洲资本）与国际数据集团旗下的IDG技术创业投资基金联合对腾武数码投入巨资。

腾武数码成立于2004年2月，目前下属上海、北京两个分支机构，所提供的服务涵盖数字互动娱乐领域的各个方面，将全力打造新一代开放式互动娱乐平台。目前公司运营的网络游戏产品《墨香》已成功进入商业化运营阶段，凭借《墨香》市场上的杰出表现，公司还获得了首届中国游戏产业年会所评选的"2004年度中国游戏企业新锐奖"。

随着海外资本的介入，腾武数码目前除了《墨香》之外，由北京腾武科技自主研发的武侠网游大作《功夫Online》也计划于2005年下半年隆重推出。目前《功夫Online》的海外版权谈判也进展顺利，多个国家和地区的游戏公司纷纷表示了合作的意向。此外，腾武数码正在积极取得世界级水准网络游戏的中国运营权。

64位、双核、多核目不暇接 英特尔评测媒体培训日在京举行

4月13日，英特尔于IDF2005北京信息技术峰会前一天，面向媒体举行其例行的新技术前导性评测技术介绍会。英特尔公司全球客户机性能指标评测经理马特·邓福德（Matt Dunford）先生再次访问中国，为时下风头正盛的64位软硬件技术、英特尔的双核心及多核心处理器技术及相关性能评测方法、结果和分析。

家游杂志记者出席介绍会，并就双核心处理器的功耗、散热以及在游戏开发中为新兴的物理处理器（PPU）提供技术支持的可能性等方面的问题与马特先生进行了交流，马特先生表示双核心处理器的功耗比单核心处理器要高一些，而发热量方面则需确保散热风道的顺畅，至于游戏中的物理处理，以往单核心处理器结构中，游戏设计者只能将CPU处理能力的一小部分用于物理运算，这就造成游戏中同时处理的动态目标和物件极为有限。而多核心处理器所带来的物理运算能力的提升绝非一两倍的程度，因为它可以使用几乎一枚完整的单核处理器的计算能力来特别针对物理运算进行处理，未来游戏中玩家将能"控制更多、感受更真实"。

在64位技术方面，马特先生则表示，在微软64位Windows XP推出之前，还需要等候更多的使用64位代码和64位计算特性的新一代编译器所编译生成的执行代码，来使测试软件及应用程序真正运用64位硬件平台及操作系统所提供的性能空间，而64位技术的现状则是硬件的发展大大超过了软件的发展。

《航海世纪》超级争霸赛 期待王者归来

《航海世纪》首届全国超级舰队争霸赛将在全国21组服务器共同开展，持续近三个月的时间。整个联赛分为"乙级联赛"、"甲级联赛"、"联赛杯"三个阶段和常规、校园两个组。玩家自己组队报名，5人一组，先从淘汰赛制的乙级联赛开始，获胜晋升积分制甲级联赛，甲级联赛常规组冠军与校园组冠军将在北京参与最终争夺。

此次超级舰队争霸赛将有现金大奖或同等价值的丰富奖品送出，只要报名参加，就会有纪念奖品。超级争霸，期待真正的王者归来！

庆祝三毛70大寿 《三毛欢乐派》即将推出

今年7月，经典漫画形象"三毛"将迎来70周岁生日，为此全国各地将同时举行数场不同内容的纪念活动。成都将以多媒体视听交响音乐会的形式，举行"纪念三毛诞辰70周年暨三毛网络游戏发布会"，推出国内资深游戏开发公司成都斯普软件开发的大型休闲网络游戏平台《三毛欢乐派》。北京和上海将分别公布三毛动画片及三毛新书的信息。

曾经的苦孩子"三毛"在新时代的游戏和动画片中化身为太空战士，为保卫地球的和平而战。在《三毛欢乐派》中，玩家可以扮演新"三毛"，在一系列为玩家耳熟能详和独具创意的休闲游戏中一展身手。据悉，三毛形象在PC及网络游戏、无线业务、手机游戏中的使用已分别授权给斯普软件，亿唐公司和韩国ZIO公司。

支持中国网游事业 给喜爱的游戏投一票

国内第一网游门户17173.com主办的第五届网络游戏市场调查现正在如火如荼的进行中，数万名热心的玩家参加投票，为的不仅仅是有机会获得万元的奖品，更是为了给自己喜爱的游戏投下自己神圣的一票。

调查活动网址为http://china.17173.com，调查将以网上调查和短信投票分别展开，5月20日分批公布调查结果。调查奖品有实达电脑、三星手机、时尚MP3和运动鞋等。

韩国游戏大展三合为一 G★2005将于11月举办

游戏界的一大盛会G★将于2005年11月10~12日在韩国KINTEX（韩国国际展览馆）举办。G★将韩国原来每年举办的三个主要游戏展览会KAMEX（韩国游戏展），KOPA（韩国街机游戏展）和DCF整合为一，并获得韩国文化观光部、韩国信息通讯部的全力支持，将成为世界级的游戏行业盛会，其规模仅次于美国E3大展。

该游戏展的正式名称是"Game Show & Trade，All Round"，简称为"G★（Game Star）"。本次展会将重点强调在线游戏以及手机游戏，同时包含其他领域游戏如街机游戏、家用机游戏和PC游戏。G★2005还包括商业配对会、韩国游戏会议、韩国游戏大奖颁奖典礼，电子竞技比赛等各种项目。截至四月，已有30余家韩国游戏开发厂商确定参加G★2005，超过300个展位被预订。G★组委会还从四月开始分别在中国、日本、美国、英国等地进行推广活动，邀请全球游戏业界精英踊跃参与。

ESWC 2005电子竞技世界杯启动

ESWC 2005电子竞技世界杯中国区项目正式启动，全国各分赛区的比赛安排也开始陆续公布，各地电竞爱好者报名踊跃。至发稿前，报名工作还在进行当中。报名工作至5月1日截止，届时参赛选手可于官方网站查看各分赛区预选赛安排，其他电竞爱好者更可通过官方网站观看全国预选赛区的精彩战况。详情请见http://www.esworldcup.cn/。

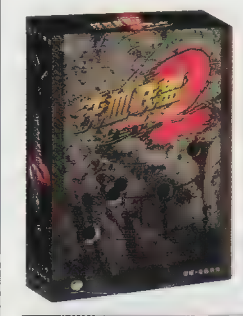
近日，ESWC 2005全球组委会最终确认了第三届电子竞技世界杯总决赛的举办时间是2005年7月6日至7月10日，举办地点将在法国巴黎的卢浮宫卡鲁塞勒商廊"The Carrousel of the Louvre"。组委会认为这一比赛不仅将成为一个传统，同时它也将会是一个精彩的节日，届时巴黎将聚集来自50个国家的800名冠军选手。

在这5天当中，60场主要的比赛将在3个大型舞台上同时展开，另外一个可以容纳2000人同时观看比赛的主赛场也将在现场设立。通过国际媒体合作，每天更会通过卫星和宽带向全球传送赛事报道。除比赛之外，组委会还将准备音乐会、舞会等多场大型文化活动，所有这些已经超出了30万美元奖金的单纯竞技范畴，还将有助于提升电子竞技的地位，使其成为21世纪最受人关注的活动。

山东聚丰引进《英雄Online》

3月25日，《英雄Online》大陆代理签约仪式及新闻发布会在山东东营举行。山东聚丰网络公司所引进的《英雄Online》是由韩国著名游戏公司MGAME开发的中国古代武侠背景的3D MMORPG，游戏有颇多看点，诸如可以一起参加格斗的战马、老虎，可以用于攻城专用的冲车，用于运输的马车等，能动性很强的辅助道具和道具系统，为玩家隐蔽突袭、集体攻击等需求提供了更为灵活的模式。

《英雄Online》并不是MGAME首款进入国内游戏市场的网游，此前，该公司的《热血江湖》就已由17Game引进，反响不俗。据了解，《英雄Online》采取的是与《热血江湖》相同的3D引擎，具有非常华丽的画面表现力，而其东方式的武侠背景和独特的轻功等游戏内容也正是聚丰公司选择它的原因。



《铁血联盟2：野火》中文版上市

《铁血联盟》系列是经久不衰、多次获奖的经典游戏，该产品最初由加拿大的设计公司Sir-Tech创作，由于其个性鲜明、诙谐幽默、精彩绝伦，因此吸引了大批忠实玩家。

如今，《铁血联盟2：野火》（Jagged Alliance 2: Wildfire）已由北京东方娱动科技有限公司代理。该公司聘请了多个汉化组共同合作，在经过了5个多月的紧张工作后，终于完成了近40万字的汉化工作。这款玩家期待已久的游戏很快就会与众多的《铁血联盟》Fans见面了。

《倚天II》声讯购卡即将开通

为了加强《倚天II》玩家的交易便利性，中广网为广大玩家开通了在线虚拟点卡寄售系统，所有玩家在游戏内就可以轻松购卡，不必顾虑购卡安全性、有效性，同时更能解除账号点数即将结束却买不到卡的一时之急。同时为了给用户提供更多的购卡渠道选择，声讯购卡渠道即将全面推出。

鉴于电话、手机普及程度，"声讯购卡"为广大玩家节省了出门购卡的时间，同时减少了在线购卡的风险，节省了用户在游戏内购卡的讨价还价时间，为全国各地的玩家们提供了一种便利快捷的购卡新方式。

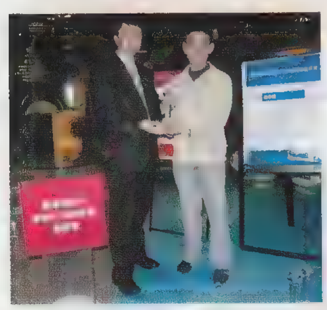
携手互联，青春世界 CKCG2005 中韩电子竞技大赛

3 月 28 日，中韩电子竞技大赛(CKCG2005, China Korea Cyber Game 2005)新闻发布会在京隆重举行，这是由共青团中央发起并推动的一次中韩青少年网络互动娱乐的电子竞技嘉年华会，内容包括中韩网络游戏对抗赛，网络娱乐、网络游戏产业高层论坛，同时也拥有青少年可以广泛参与的网络游戏体验活动、原创音乐大赛、FLASH 大赛、小游戏挑战赛等活动。中韩网络互动娱乐嘉年华配套电子竞技大赛，将在八月北京的中华世纪坛掀起互动娱乐的一大高潮，官方网站 www.ckcg.com.cn。中韩双方共有超过 200 名来自政治界、新闻界、企业界的代表出席此次发布会，共青团中央书记杨岳和韩国国会议员李光宰携手点亮 CKCG2005 电子火种正式启动了 CKCG2005。

《飚车》宣布将永久免费运营

世界第一款实景网络赛车游戏《飚车》国内公测以来，得到玩家热烈支持，在线人数一路"飚"升！迄今为止，已有数百万玩家体验到了网上"飚车"的乐趣！

为了让更多的玩家能够体会到"飚车"的无限魅力，更为了让现有的玩家能够更加无忧无虑地进行游戏，天纵网络日前郑重宣布，《飚车》将永久免费运营。所有《飚车》玩家将不必像其它游戏那样，按照在线时长交纳费用，从此可以放下负担，无所顾忌地开启无限"飚车"之旅！（《飚车》官方网站为 http://www.ctracer.com.cn）



惠普游戏电脑尖峰玩家邀请赛

惠普(HP)消费电脑产品部近期向全国市场推出了一系列 HP "畅游人"家用电脑，其中 a1070 cl 更以"64 位家用游戏电脑"身份登场。3 月 28 日，一场"惠普游戏电脑尖峰玩家邀请赛"在京举行，惠普公司特别邀请 4 位国内 DOOM3 顶尖高手（包括两位 DOOM3 百万挑战赛 1/4 入围选手）到场，以 64 位 HP 游戏 PC 为平台一决高下。众多媒体记者也在媒体接力体验赛中亲身感受了惠普"高科技、高价值、最佳用户体验"的承诺。

互动软件·17173 2004 玩家票选最佳网络游戏揭晓

3 月 29 日，由《电脑爱好者》杂志、《互动软件》杂志与 17173.com 共同主办的首届"2004 年度玩家票选最佳网络游戏"颁奖典礼在京举行。本次票选以玩家投票为主、游戏专业编辑为辅的评选方式，据称在 1 月初至 3 月底的两个多月时间中，通过网站及杂志回函中设立的投票专区，获得超过 280 万人次的关注和参与，30 款网络游戏入围。最终《剑侠情缘网络版》、《天堂Ⅱ》、《希望 Online》、《冒险岛 Online》、《天骄Ⅱ》、《魔力宝贝 4.0》、《航海世纪》分别摘取了十个奖项。

ACON5 电子竞技大赛新闻发布会在京召开

2005 年 3 月 22 日下午，ACON5 全球游戏大赛新闻发布会在北京数码大厦 DNA 体验馆召开，各主办单位均发表了对电子竞技及游戏领域的演说。升技公司中国运营总部总裁余敬伦先生表示，升技将把 ACONX 打造称谓一个世界级的连续赛事，并且全球总决赛都将放在中国举行。同时，协办厂商 Intel 和 ATi 也表示，将全力支持电子竞技运动。

"超越游戏"(Beyond the game) 三星电子杯 WCG2005 中国赛区开锣

4 月 6 日，三星电子杯 WCG2005 世界电子竞技大赛中国区锦标赛发布会于北京中华世纪坛隆重召开，赛事冠名赞助商三星电子与主办方文化部艺术服务中心、中视传媒股份公司，共同宣布启动 2005 年 WCG 中国地区赛事。世界电子竞技大赛(World Cyber Games)作为国际性赛事，今年是第五届，其中国区锦标赛除保留 CS、SC、WAR3、FIFA 等传统项目外，还特别增设了网络投票产生的极品飞车项目。5 月 11 日~7 月 3 日在全国 15 个城市陆续举行地区选拔赛，8 月中旬在北京举行中国区决赛，产生的 17 名优胜者将于 11 月中下旬赴新加坡参加世界总决赛。有关线上报名资讯可访问官方网站 www.cn-worldcybergames.org

手机游戏双雄会暨数位红闪耀五周年庆

2005 年 4 月 8 日下午两点，北京新城国际的"开场剧场"：一个充满另类味道的大仓库内，业界顶尖手机游戏开发公司数位红召开了"数位红闪耀五周年暨无线娱乐双雄会"新闻发布会。本次活动是数位红在 2004 年年末被盛大全资收购之后的首次亮相。当日，数位红不仅是为其五周年的风雨历程庆生，并且在欢庆之际，数位红宣布了一项重大举措—正式与国内知名 SP 深圳数字鱼结成紧密战略合作伙伴关系，共同开拓 2005 年中国移动百宝箱游戏下载业务。

SLI 与 Intel 平台握手 Nvidia 代号 C19 芯片组发布

4 月 7 日，Nvidia 在京宣布推出面向英特尔平台的全新媒体和通讯处理器 Nvidia nForce4 SLI MCP，这标志着首款支持 Intel 平台的 nForce 芯片组的诞生，也是 Nvidia SLI 技术首次在 Intel 平台上的实现。这枚 C19 芯片面向英特尔 LGA775 奔腾 4 处理器设计，支持未来英特尔双核心、Extreme 版本及赛扬 D 系列处理器，双通道 DDR2 及 1066MHz 前端总线，以及 Nvidia 的快速同步、芯片硬件加速防火墙和 nTune 配置技术和 MediaShield 磁盘存储解决方案。

"盛装·狂欢"动漫节

近日记者获悉，2005 年 8 月 4 日至 10 日将在北京军事博物馆举办面积达 6000 平方米的"盛装·狂欢"动漫节——北京站的盛典活动，两千幅前六届世界漫画大会大师的精品以及国内动漫佳作届时展出，客心、自由鸟、嘉瑶、赵佳等国内著名漫画家现场签名售书，国际一线动漫大师岸本齐史、许裴刚、尾田荣一郎也有望现身本次盛会现场。漫迷们不但有机会一睹漫画名家真容，更有机会与国际一线漫画大师一起切磋交流漫画创作技法。承办方北京星马传媒和蝌蚪网将本着打造中国顶级 cosplay 品牌的信念，进行"2005 全国十佳 Cosplay 社团大奖赛"的评选活动，进入决赛的社团将达到百家以上。

"钻石"回归，DFI 在京发布新产品

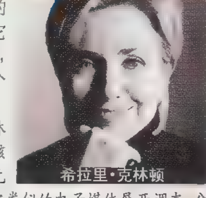
2005 年 3 月 23 日，友通（DFI）在北京新世纪日航饭店举行了"DFI 钻石主板 2005 北京媒体发布会"，友通中国区总经理郭淑芬女士，新晋 DFI 主板中国总代理康艺公司董事长宋忆均先生和 Nvidia 技术市场总监邓培智也出席了会议并分别致词。

这次友通发布的主要是基于 nForce 4 系列芯片组的主板产品，并力推其极具特色的"LanParty"产品线。沉寂多年的 DFI 也正希望借此个系列产品重新杀回国内市场，担当渠道重任的是 DFI 主板多年合作伙伴，其香港区总代理康艺科技集团有限公司。

国内首款 64 位杀毒软件问世

北京日月光华公司最新推出支持 64 位操作系统的光华反病毒软件，主程序使用 64 位构架，内存资源占用极少。目前它所支持的 64 位操作系统版本主要有 Windows2003 sp1、Windows XP 及最新操作系统 64 位版本 Longhorn。同时，《光华反病毒软件 64 位测试版》还支持简体中文、繁体中文和英文版，软件的德语、法语等多语言版本也即将完成。用户可以到《光华反病毒软件》的官方网站 www.viruschina.com 的相关页面免费下载《光华反病毒 64 位测试版》进行使用。

声音


希拉里·克林顿

"孩子们正在玩一款鼓励他们与妓女发生关系,然后杀害妓女的游戏。这是媒体冷漠症的后果,它让孩子们认为歧视女人是正常的,她们有着不同的颜色,来自另一个世界。"
——美国前第一夫人希拉里·克林顿指责《侠盗猎车手》正在教坏孩子,她建议国会批准 9000 万美元的经费,用于对暴力游戏以及其它类似的电子媒体展开调查,分析其对未成年人的认知、情感和生理的影响。

"如今,要与儿童沟通就意味着要用最新科技。《粮食力量》将让孩子们了解比艾滋病、疟疾和肺结核加起来导致死亡人数更多的饥饿问题,并对它产生兴趣。"
——联合国世界粮食计划署(WFP)提供了一款名为《粮食力量》(Food Force)的游戏,WFP 发言人尼尔·加拉格尔认为这款游戏能够帮助孩子了解饥民,尤其是那些身陷战乱地区者的粮食问题。游戏中,玩家将设法向饱受战火蹂躏的 Sehylan 岛运送食品,寻找饥民,从直升机上空投救援物资,对付敌军,并着眼未来建立起模拟城市式的农场计划。

"我的意思是,这儿有许多刺伤的伤口,那些《龙与地下城》的奇幻游戏里有剑、小刀和匕首之类的东西。这之间或许会有牵连,不过我不能肯定。"
——3 月底,一名美国男子用匕首接连刺死三人,当地警方认为这起一级谋杀罪有可能与《龙与地下城》游戏有牵连。

"我算不上手机一族。我曾经多年拒配手机,直到现在还经常把手机落在某个自己也不知道的地方。前不久我把原来那部手机丢在了 Armadillo 火箭小组那儿,妻子给我买了一款支持 Java 游戏的彩屏手机。那些该死的 Java 游戏居然做到了。"
——"Doom 之父"约翰·卡马克对手机游戏产生了兴趣,他认为在小小的手机屏幕上,游戏开发者不会落入技术的陷井,这可以让开发者更关注于游戏的风格以及真正的乐趣。

"有莫名生物倭猴,自东而来,犯我神州,其数甚众而势汹汹,歴意暗指王土。……中华大好男儿将以血肉之躯,热血之胆,焚匪人之心,枭匪人之首,灭匪人之志。"
——《刀剑 Online》最近做了一个名为"刀剑 Online 痛击倭猴"的任务。任务中,倭猴会从海洋处登陆刀剑世界并袭击来此的玩家,玩家可以在这里痛击来袭的倭猴。据游戏介绍,"倭猴"是一种猴子形怪物,来自一个叫做"东鹰"的岛国。

"赵本山,为了全国的青少年们,咱不忽悠网游,行不?"
——《人民日报》刊发了一篇题为"咱不忽悠网游,行不?"的文章,该文作者听说赵本山受邀要为一款网络游戏做代言人,认为这种被称为"电子海洛因"的东西,正吞食着未成年人的心理和生理健康,因此劝说赵本山手下留情,千万不要忽悠网游。之后赵本山授权《解放日报》发表声明称,做人要有良心、讲责任,他决不会去代理网络游戏,做对社会不负责任的事,所谓"本山代言网游"纯属瞎编。

赵本山

"我对此一无所知,人们将会在游戏中使用那些家喻户晓的人物尽干些开枪互射的事情,我并不赞同这样。这游戏虽然叫《教父》,但跟我一点关系也没有。"
——EA 正在开发的《教父》游戏邀请到了原作电影中的许多演员为游戏角色配音,其中包括已去世的马龙·白兰度。但在某次谈话节目中,原作的编剧导演弗朗西斯·科波拉却对这款游戏表达了他的不满。

"看吧,现在能把游戏做出来的路子太少了,我们很快就会被指责声给淹没。发行商满口袋都是钱,他们代理、推销我们的游戏。钱从他们这些商人的口袋里出来,最后又回到他们的口袋里,开发者只是……一无所有,市场预算是别人的,货架是别人的,广告版面是别人的。这是一种糟糕的模式,我们必须尝试去改变它。"
——原离子风暴工作室负责人华伦·斯派克特在本届 GDC(游戏开发者大会)举行的一场名为"Burning Down the House: Game Developers Rant"(烧掉房子:游戏开发者的抱怨)的座谈会上,对发行商与开发商之间的不合理关系提出质疑。

数字

300MHz
Valve 公司最近所作的一次硬件调查显示,在接受调查的玩家中间,30% 的网络连接速度都在 256K 以下。调查结果还显示,ATI 9800 是最受欢迎的显卡,绝大部分玩家的机器内存都在 512 兆以下。最有趣的是,有一位被调查者曾试图用他那台主频 300MHz 的电脑去玩《半条命 2》。

40 岁
尼尔森娱乐集团发布的一份研究报告指出,美国 25% 的玩家年龄在 40 岁以上,23% 的玩家同时拥有一台 PC、一台家用主机和一部掌机,8% 的玩家实现了全机种制霸。报告还指出,美国男性在电子游戏方面的支出已经超过音乐,仅次于 DVD,排在第二。

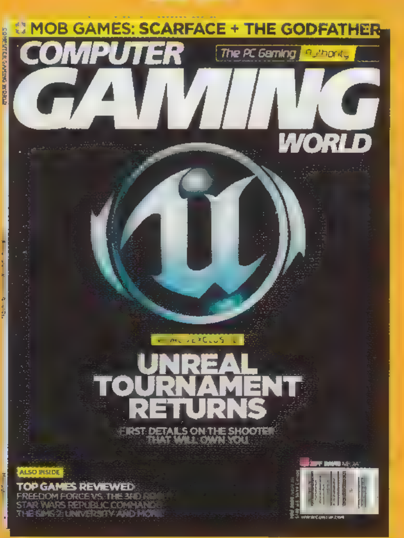
62 万台
索尼 PSP 掌机 3 月 24 日在北美发售以后,一周内硬件销量即突破 62 万台,游戏软件售出 110 万套。PSP 在北美的第一批投放量为 100 万台。相对日本市场,北美市场显示出了更为强大的消费力,PSP 在日本市场经过三周销量才达到 50 万套。

8200 万美元
3 月 27 日,索尼就震动手柄侵权案提起上诉,美国地区法庭接受了索尼的申请,并暂缓今年年初所下达判决的执行。三年前,触觉反馈技术开发商 Immersion 公司状告索尼的 PS、PS2 震动手柄(Dual Shock)侵权。今年 1 月 11 日,Immersion 公司胜诉,根据判决,索尼应支付 Immersion 公司 8200 万美元,即索尼 PS、PS2 震动手柄销售收入的 1.37%。

5000 元
招商银行推出了"积分换取《魔兽世界》DVD 客户端"的活动,该活动从 2005 年 4 月 20 日开始,至 2005 年 6 月 30 日结束,限量 2000 份。所有招商银行的信用卡用户都可以用 250 个积分换取《魔兽世界》DVD 客户端。据招商银行网站说明,信用卡用户一次性刷卡消费 20 元以上,每 20 元额度就可以获得 1 个积分。

PC Gamer
《地狱之门:伦敦》
(Hellgate:London)

主视角《暗黑破坏神》。游戏的开发者是前暴雪总裁 Bill Roper 与《暗黑破坏神》开发成员组建的 Flagship 工作室。游戏的背景设定于奇幻时代的伦敦,角色系统、技能系统和地图系统均与《暗黑破坏神 2》有许多相似之处,但缺省视角改为了主观视角,玩家可以在主视角和第三人称视角之间切换。



Computer Gaming World
《虚幻竞技场 2005》
(Unreal Tournament 2005)

《虚幻竞技场 2004》的表现有目共睹,去年我们把它评为了"年度最佳联线游戏"。Epic Games 为什么不吊吊大家的胃口,还要急着推出"虚幻竞技场"系列的下一代作品?答案是:他们的开发人员永远希望下一代作品是这一系列中最好的。让我们一起来看看,他们是如何做到这一点的。

Electronic Gaming Monthly
《梦幻之星宇宙》
(Phantasy Star Universe)

《梦幻之星在线》的纯正续作。终于戒除了《梦幻之星在线》的玩瘾,却又要迎来《梦幻之星宇宙》。《梦幻之星宇宙》的操作方式与《梦幻之星在线》基本类似,规模小于普通的 MMORPG,地图不再采用小区域化。游戏的主要市场将瞄准中国和韩国。

CROSSGATE
クロスゲート
家族召唤兽
勇者擂台赛，够本事就上
超豪华阵容，谁能招架？万人瞩目的古典竞技场
前所未有的公平对决，尽现你的魔力真功夫！
这是真正智慧与魄力的较量
我们等着，够胆你就上！
魔力宝贝
魔力・魔力・随心所欲
©2001-2005 DWANGO, ZENER WORKS/ponsbic/SOFTSTAR/SQUARE ENIX All Rights Reserved
嘻哈魔力 新鲜势力
网络游戏
JoyPark
网星游戏乐园
SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO.,LTD
中国北京海淀区人大北路33号院大行基业大厦15层
www.joypark.com.cn
SQUARE ENIX 研发

CROSSGATE
家族召唤兽
勇者擂台赛，够本事就上
超豪华阵容，谁能招架？万人瞩目的古典竞技场
前所未有的公平对决，尽现你的魔力真功夫！
这是真正智慧与魄力的较量
我们等着，够胆你就上！
魔力宝贝
魔力·魔力·随心所欲
嘻哈魔力 新鲜势力
网络游戏
©2001-2005 DWANGO/ZENER WORKS/ponsbic/SOFTSTAR/SQUARE ENIX All Rights Reserved
JoyPark
网星游戏乐园
SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO.,LTD
中国北京海淀区人大北路33号院大行基业大厦15层
http://www.joypark.com.cn
SQUARE ENIX 研发
JoyCard
一卡通用 欢乐全球

谎言攻略

“游戏学院”真相探访

被改变的命运

2004年7月，25岁的张翔离开家乡，来到千里之外的上海。和许多毕业不久的大学生一样，读生物专业的他对原先那份工作没有多大兴趣，他憧憬着在这个大都市找到自己的理想。一天下午，他在《前程无忧报》上看到一家名为“游戏学院”的培训机构的整版广告，称游戏行业人才缺口巨大，薪资状况高涨，不禁眼前一亮。游戏是张翔的爱好，但他对游戏制作一点概念都没有，程序、美术、策划都是一窍不通，只是喜欢玩游戏。仅仅半年的学习，真的能把自己培养成合格的游戏制作人？他按照报纸上的联系方式打了个电话过去，咨询师的回答让他的顾虑烟消云散：“只要你有热情，愿意学，而且智力正常，就绝对没有问题。”张翔兴奋地丢下广州一家公司的录用通知，向家里人凑足1万5千元学费，走进了游戏学院的大门。

“这是游戏学院在上海开的第一个班，我想既然游戏行业的就业前景这么好，而且是第一个班，就业肯定没问题。没想到会是现在这个样子。”半年后的今天，张翔把自己的就业目标从最初梦想的游戏设计师，降低到了一名GM。工作越来越难找，他说他对未来感到迷茫。

2004年8月，刘明浩对网上频繁出现的“游戏学院”的广告产生了兴趣。26岁的他是一名销售人员，工作虽然辛苦，收入倒也颇丰，白天在外面奔波，晚上回家后最大的乐趣就是泡杯茶，在电脑前玩会儿游戏。看到游戏学院的广告后，他在网上搜索了一下，发现组织这家培训机构的是北京汇众益智科技有限公司，另外还有信息产业部电子教育中心和香港职业训练局的支持。虽然他也留意过其它一些游戏培训的广告，但他觉得这家做得应该更正规，至少有国家的牌子，谁也不会拿国家的牌子开玩笑。那时候刘明浩刚刚结婚，贷款买了房子，生活负担很重，但凭着对游戏的兴趣和对游戏学院的信任，他还是决定辞去工作，转行做游戏。他向单位要了一个月的工资，凑足了1万5千块钱和半年的生活费，成为游戏学院的一名学生。

刘明浩现在很后悔：“当时我有一份很好的工作和收入。现在，原来积累的那些人脉关系都丢了，手上能花的钱基本上也都花掉了。试着找了一些游戏公司，碰了很多次壁，对自己也越来越没信心。”

2004年9月，王新宇在报纸上看到“信息产业部支持汇众益智公司游戏学院授权培训中心”的新闻后，让上海的亲戚帮他报名参加了培训班。中秋的前一天晚上，王新宇顾不上和家人团圆，就踏上了开往上海的火车。游戏学院的咨询师接待了他，给他看了培训的课程体系，以及一些杂志上的广告。王新宇有些疑惑：“这半年时间我能学成什么样？”咨询师回答说：“师傅领进门，修行看个人。只要你努力，以后出去工作一月4000到5000元不成问题。”有了这句斩钉截铁的保证，王新宇放心了。

随着培训的一步步开始，他的期待变成了失望，失望最终又化为绝望。半年后，他写道：“游戏学院多么闪亮的招牌，寄托了多少游戏狂热者游戏痴迷这梦寐以求的天堂。……六个月，可笑的六个月，时间、金钱、精力耗费了如此之多，最后仅仅换了来了一纸空头的认证和无尽的失望……”

这三个来自天南海北的人走在一起，他们本希望通过“游戏学院”改变自己的命运，却没料到命运会朝着相反的方向逆转。谁会想到，一家挂着信息产业部头衔的培训机构，一家被网易教育频道评为“2004年十大口碑培训”榜首、被《中国企业家》杂志选为“中国十大酷公司”之一的培训机构，竟是一家“挂羊头卖狗肉”的公司。铺天盖地的广告下，被隐藏的是众多学生的迷茫和绝望。

北京汇众益智科技有限公司成立于2004年6月，据其官方网站介绍，“是一家致力于游戏开发与设计人才职业培训的专业机构……游戏学院项目于2004年6月面向全国进行推广，截止2005年1月底，游戏学院项目已在北京、上海、广州、天津、苏州、长沙、西安、青岛、哈尔滨、大连等全国主要大中城市设有45家授权培训中心，在校学员近3000人。”

这究竟是一家怎样的培训机构？它是否真如其所宣称的是一家“打造中国游戏产业人才的梦工厂”？让我们走近“游戏学院”，看看它的真实面目。

学员：学到了什么？

张翔、刘明浩和王新宇的遭遇并非个例，截至4月中旬，游戏学院2000多名学员中已有北京、上海、大连等地共7、8个班的学生陆续毕业，人数大约在150人左右。

游戏学院的宣传资料中写道：“过硬的国际国内双重认证、极强的实际开发操作能力，使游戏学院培养出来的学员具备在游戏公司一年开发经验的综合实力，成为各大游戏开发公司争抢对象。”在游戏学院2月底的新闻中，我们看到了这样的介绍：“此次毕业的40名学员已被提前向游戏学院预定人才的金山、清华同方、天晴数码等国内外知名游戏企业‘相中’，他们将进入这些企业担任游戏策划师、3D设计师、网络游戏开发工程师等多种职位，就业及薪酬情况十分乐观。”记者在采访汇众益智时得到的官方回答是“就业率在60%以上”。

事实却与官方的上述说法大相径庭，我们所调查的北京CBD、中关村等校区的三个班级，60多人中只有10人左右确定了实习单位，其中CBD第三期学员毕业已有一个多月，无一人落实去处，尽管与校方多次交涉，至今仍没有任何结果。游戏学院最大的授权培训地之一上海的就业情况同样

衡量“项目优势”的最终标准是学员的能力

糟糕，张翔、刘明浩所在的第一期25名学员于4月中旬毕业，截至发稿时，确定实习单位的只有3人。游戏学院的一位老师对记者说："现在找到单位的绝大多数都是就读之前已经有工作经验的，没有经验的学生就业机会很小。"就业问题已经成为绑在游戏学院身上的一颗定时炸弹。

就业困难究竟是因为游戏公司不缺人手，还是因为学员的水平无法达到游戏公司的要求？一家曾对游戏学院学员进行过考核的游戏公司负责人评价说："他们学生的能力很差，我们考核下来几乎没有能用的。他们所学的东西和我们所需要的不搭界，拿过来还是得重新培训。比如程序，我们一般都招收计算机专业的学生，不了解游戏制作没关系，只要基础好。他们的学生以前一点基础都没有，半年里又学美术、又学策划、又学程序，都是只懂一点皮毛。"

即便是"皮毛功夫"，很多学员也掌握得不够到位。记者将部分学员的3D作品拿给专业人士看，在他看来，这些作品如同孩子的涂鸦："很糟糕，举个最明显的例子，动物的模型完全没有按照游戏开发需要的原则去减少多边形，而且不能活动。"第九城市游戏研发部美术创意总监王冽认为一方面可以看出学员的美术基础不扎实，例如对于构图没有很好的重视，材质、质感没有考虑视觉的审美；另一方面技术不够纯熟，例如贴图过于业余，而且出现了重复纹理和贴图拉伸这些游戏场景制作的大忌。他说："老师应该教会学生正确的方法和开发他们的美术修养，不能单一强调造型或材质。况且这两点从作品来看做得也很不专业。"记者问及如果拿这样的作品来应聘的话，录取的几率有多大，王冽摇摇头说："几乎没有可能。"

游戏公司的招聘标准是什么？盛锦游戏研发公司副总经理姚晓光对记者说："我们对美术人员的招聘条件主要是美感和美术基本功，Photoshop、3DSMAX这些软件仅仅是辅助工具，软件的使用学习只要1个月，美术功底的培养却要10年时间。对策划人员的招聘条件是有良好的心态和对事物的认知，以及资源收集整理和领悟、学习的能力，而不是拿出自己的一套策划案和'伟大'想法的人。程序人员的招聘条件是对数值敏感，有逻辑思维能力和算法基础，语言的熟练使用只是基础。"

花了半年时间、1万5千元学费，最后只是学到一些皮毛，这样的结果是学员们所没有想到的，他们曾对游戏学院"180天成就游戏设计与开发高手"的口号深信不疑。

汇众益智副总裁宋健承认学院对入学门槛放得很低，他解释说："这主要是出于市场的考虑，当时我们还在市场启动期，是市场在挑选我们，我们没法选择市场，而且对市场也没感觉，不知道什么人会来学。现在知道来学的大部分都是学历不高、只会玩游戏的，对游戏开发非常不了解。好在市场做大了，我们可以反过来挑选市场。"

降低入学门槛对于游戏学院经济利益上的好处显而易见，对于就学者的危害也同样明显。一位游戏开发总监说："高中生也可以做游戏的说法纯粹是信口开河，游戏开发是一个技术含量很高的工作。做程序的要有编程基础，做美术的要有美术基础，培训所能做的是在这些基础上进行拔高，让学员更快地适应游戏公司的需要，而不是跳过这个基础，除非你是天才。游戏学院的这种做法就像当年大跃进时候的全民炼钢，钢没炼成，锅也砸掉了。"

据了解，一般游戏公司在公开招聘中，要求程序和策划至少在本科以上，美术要求稍低，但必须是艺术设计相关专业。三名北京学员在参加了游戏公司的公开招聘会后失望地对记者说："去了才发现，我们在那些公开招聘会中没有任何机会。我们都不好意思对别人说自己是游戏学院的。"

今天游戏学院这批毕业学员所面临的窘境，无疑是对李新科"低学历也能做游戏"这一言论的极大讽刺。

游戏学院 www.gamecollege.org 培养游戏设计与开发精英

谁说兴趣不能成为职业？

统计数据显示，我国现有7000家手机游戏开发商和500家网络游戏开发商，而游戏设计开发人员仅为3000人，专业人才缺口巨大。

预计在2006年，我国网络游戏市场规模将达93亿元，手机游戏市场规模将达50亿元。未来3-5年，中国游戏人才缺口高达25万！

由北京汇众益智科技有限公司、信息产业部电子教育中心及香港职业训练局联合推出游戏学院项目，共同打造游戏设计与开发精英，现面向社会公开招生。

招生对象：喜爱游戏并想在游戏业发展的有志人士。
学　　制：8-10个月
学习成果：1、学习期间可完成多款手机/网络游戏设计与开发
2、合格学员将获得国家/国际双重权威认证
师资力量：全部百余名教师均具有多年游戏开发经验，并持有高级培训师认证

欲了解详情请登陆：www.gamecollege.org 或致电游戏学院以下校区

招生对象：喜爱游戏并想在游戏业发展的有志之士

入学：全民大炼钢

汇众益智总裁李新科

"180天成就游戏设计与开发高手"，这是游戏学院最具煽动性的广告语之一。去年12月《北京现代商报》的一篇报道中，汇众益智总裁李新科提出了"游戏人才培养的四大误区"，称："游戏产业是一个新兴行业，因此在许多人眼里从事这项工作必须是大学本科以上学历才能站住脚，才有好的发展空间。想进入游戏行业的高中、职专或中专学历游戏爱好者因此望而却步，甚至一些大专生也自认为学历低，不能胜任游戏开发与设计工作。"他认为低学历同样可以胜任游戏工作。

在4月4日《新京报》上刊登的游戏学院的招生广告中写着："招生对象：喜爱游戏并想在游戏业发展的有志之士"，游戏学院主页的"入学条件"中写着："喜爱游戏行业，熟悉计算机及互联网，对游戏行业有足够的激情与热情，致力投身中国民族游戏产业发展事业"，并未提及任何学历或基础上的要求。游戏学院所招收的学员，大多也都是没有任何基础或经验的，无论在编程、美术还是策划方面，其中还有一些高中生，记者在调查过程中甚至了解到有一位年仅15岁的初中生。游戏学院很清楚这一事实，他们曾对学生做过一次调查，结果显示学生的学历和基础普遍很差，大多都是职高、中专，大专也只占1/3左右。一位大一辍学后就读游戏学院的学生对记者说："我一开始担心自己大一刚读完，不知道有没有资格上这个课。他们的咨询师说你过来我们面谈，面谈的时候他告诉我绝对没有问题，只要自己愿意学。"

游戏学院宣称入学时会有一个"涵盖几何、代数、逻辑推理、英语语法的类似于IQ（智商）测试题"的测试，据一位老师透露，测试的20多道题目大多是从网上找的一些简单的IQ题，"都很简单，例如给出1、3、5三个数字，让你写出第四个数字应该是什么。除此之外没有任何考察。就算你测试通不过也还是可以上，关键是你能不能交钱，能交钱就没问题。"

课程：一周学会C语言？

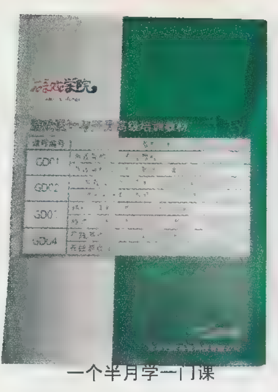
李新科提出的游戏培训的误区之二是"职业培训周期越长越好"，他认为："职业培训要求就是人才的快速成长，这是一项技能的强化培训，不是学校的素质教育。游戏学院项目针对职业培训的特点，经过多方专家论证与研讨，科学地制定出了6—8个月的职业技能培训体系。"游戏学院在宣传中称其2005新版课程体系是与"国际游戏开发教育联合会合作推出，国内市场上率先推出的系统化游戏专业培训体系，避免了某些培训机构的单一课程使学员与游戏企业实际要求相脱节的问题。"

事实上，课程体系恰恰是游戏学院最受诟病的地方。游戏学院的课程主要包括"游戏架构设计与策划"、"3D游戏设计"、"手机游戏开发"和"网络游戏设计与开发"四门，张翔告诉记者："策划学了3个星期，美术学了1个多月，手机游戏编程学了1个半月，网游编程学了1个多月。这些东西我以前从来没接触过，这么短的时间能学到什么？"

对于这种"大而全"的课程体系，无论学生还是游戏公司均表示不可理解。来自杭州的学员汪兼只在游戏学院上了半天课，就决定退学。他对记者说："报名的时候我就感觉课程的安排很不合理，我们是来学美术的，却让我们学策划、程序。美术方面也只是教3D软件的应用，不教我们基础的手绘功底。问他们，他们的回答是：'你最终的目标肯定是想自己当老板，多懂点东西对你们有好处，手绘这种东西，以后到公司里就能学到了。'"

上海游戏开发者协会的一位负责人认为："所有东西都混在一起，这样的课程设计完全背离了游戏开发的规律。虽然在游戏制作中，策划、美术、程序三方面是需要沟通的，但以平均的精力去学习这三个领域根本没有必要，也不可能。"游戏学院的老师也觉得这很荒唐："新的课程体系还加入了游戏运营的课程，半年时间想教出技术也懂、运营也会的全才，根本就是不可能的嘛。"

为什么要采用这样的课程体系？宋健解释说："我们当初仔细思考过，是分开教还是一起教？我们担心教美术会变成3DSMAX软件的培训，



一个半月学一门课

教程序会变成计算机语言的培训。如果只学其中一部分，学生脑子里所有的东西都是分立的，知道怎么做，但不知道为什么要这么做，这样学生出来后还是没有整体的观念。至于手绘等基础的东西需要长时间的积累，不适合短期培训。我们只能在面上做文章，给学生那些教得比较快的东西。”他表示，未来游戏学院还是会坚持现有的课程体系，不会把不同的课程独立出来。

游戏学院的这一初衷并未见效，据学生反映，美术的教程实际上还是3DSMAX的使用教程，程序的教程最初确实是从游戏编程切入，但由于绝大部分学生都没有任何编程基础，老师还是不得不从最基础的C语言开始讲，而C语言的教授，只用了一周时间。

“说白了，他们之所以把这四门课放在一起学，不是考虑实际的学习效果，而是为了让自己的课程在宣传上更有卖点。拆开的话，美术培训做不过专业的3D软件培训班，程序培训做不过其它的IT培训班，拿什么去吸引学生？我们接触的报名者，特别是家长，很多都以为游戏开发是一个工作，并不知道里面有不同的分工。对报名者来说花同样的钱学更多的东西，听上去当然很划算。”一位老师告诉记者。

师资：老师不如学生

“老师的授课水平直接影响以后我们学习的实际成绩和经验，在介绍老师的时候，我们都没有意识到他们已经给我们布置好了一个美丽的陷阱，我们也在毫不知情的情况下一步一步陷落进去。”王新宇回忆说。

“汇萃产业精英”谈何容易

在游戏学院的宣传中，对自己的师资力量是这样描述的：“专家型师资：全部教师均具有多年游戏经验，并持有信息产业部民子教育中心及香港职业训练局高级培训师资格证书。”事实却与此有很大的出入。目前游戏学院共有140多名老师，其中北京总部70多名，据游戏学院的一位老师透露：“学院中真正有游戏业从业经验的老师不超过10%，现在的情况可能更糟。至少我所了解的刚刚拿到上岗证的第六期、第七期教师培训班中的许多人，对游戏的陌生程度让人啼笑皆非。”所谓的“高级培训师资格证书”，也只是游戏学院内部发的教师上岗证而已。

游戏学院的培训课程虽然有四门，但通常只有三名老师带，策划课一般由教3D或程序的老师兼带，原因是游戏学院一位负责人认为“策划本身没什么理论高度，翻一下教材就可以直接来上了。”王新宇是上海游戏学院的第二期学员，据他介绍，策划理论课的老师基本上就是照本宣科，偶尔放一、两段别人制作的游戏视频；3D老师的教学态度很差，学生问的一些问题经常得不到任何回答；手机游戏老师的讲课内容大多是按照书上的案例随便做个幻灯片，行业内的经验和常识学生根本无从获知。这样的情况并非个例，在我们所了解的北京总部的培训班中，存在着同样的问题，一些老师没有游戏业从业经验，在上课过程中闹出过笑话。

据了解，游戏学院所属的45家授权机构中有七成没有自己的专业教师，其授课教师部分由学院总部派遣，部分是本地招聘后送往总部接受培训。从行业外招聘来的教师，能力、基础参差不齐，其中有少数技术能力较强的，但大部分均对游戏业了解甚少，对游戏制作更是一知半解。由于扩张过于迅速，游戏学院对教师的培训过程只是一个月的短训。一个月后，这些从未接触过游戏制作的老师就要走上讲台，摇身一变成为专业人士，为学生授课，因此，出现学生懂的比老师多、学生提的问题老师无法回答或回答错误等一系列由于教师专业能力不足而引发的问题，也就可以理解了。“最让人不可思议的是，培训这些教师的教师本身能力也有所欠缺，尤其是在专业技能上，在上面培训的教师专业能力不如在下面被培训的教师和学员，是经常发生的事情。”游戏学院的一位老师无奈地说。

游戏学院第八期教师培训即将于4月18日在北京开始，培训的时间只有短短的7天。一周的时间能学到什么？游戏学院的一位负责人解释说，组织短训的目的主要有二：一是教学思路和技巧上的培训，偏重于教学能力而非专业知识；二是就业资源的互通，“比如这边有游戏公司在招人，但没有毕业生，我们就可以调配”。

宋健承认游戏学院在师资力量方面存在问题，他说：“我们也觉得老师的问题特别多，现在可能有1/3的老师有从业经验。最初我们想招收有2、3年游戏公司工作经验的人当老师，最后发现很难挖动这些人，后来就采用内部培训的办法。我们现在也在替换教师队伍，引入淘汰机制，让有经验的替换没有经验的。”

宋健介绍说，在教师的招收环节上，游戏学院现在采用了内部推荐的制度，推荐一名老师进来可以获得高额奖励。一位被推荐者告诉记者：“他们通过很多道手找到了我，说是课本和授课大纲都是现成的，每个月给我7000到9000元的工资。反正这事听起来没什么难度，当时给我的感觉就是去那儿扯淡。”

教材：拼凑的东西

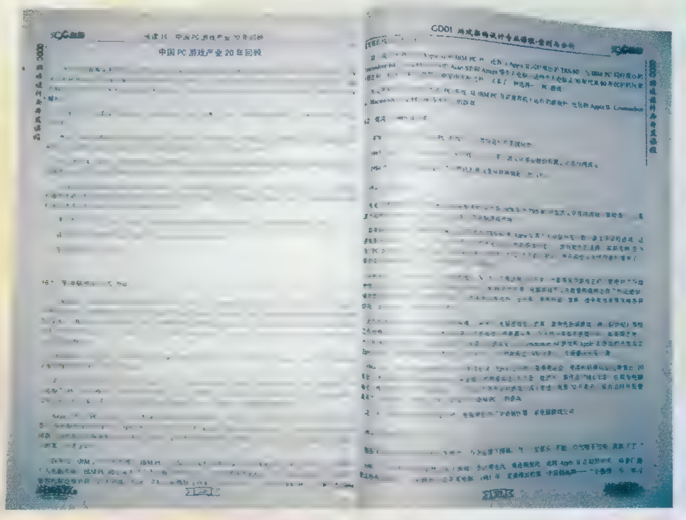
“这套教材其实是一个东拼西凑的东西，这里抄点，那里凑点，很多东西都是一笔带过。我上课的时候，教材基本上是抛开的，根本没法用。”游戏学院的一位老师说。

2004版教材问题多多

游戏学院的教材前后共有两套，即2004版和2005新版，第一套教材8本，第二套教材9本。由于未申请版号，虽然是以书籍的形式发给学员，但教材本身并不能销售。教材的费用不包括在1.52万元的学费中，学员需要单独交付数百元的教材费。汪萧在拿到教材后坚定了退学的决心，他说：“3D游戏开发的教材中讲解的都是非常肤浅的入门知识，那些例子很多都是从‘火星人’那些专业书籍上抄来的。”

这究竟是一套怎样的教材？记者翻开2004版第一门课《游戏架构设计专业教程——案例与分析》的案例教材，发现书中的《游戏史上30位最有影响力的人》、《游戏引擎演化史》、《网络游戏发展史》、《中国PC游戏产业20年回顾》等50多页的章节完全照搬自本刊作者的文章，其余大部分文字也都来自网上的资料或是其它书籍。其它几本教材同样是问题多多，例如3D游戏设计的教材中，很多地方只给出了某个命令和命令的效果图，中间的操作过程被省略。编程方面的案例教材整本书都是代码，极少有解释性文字，对于毫无编程基础的学生来说如同天书。

2005新版教材在原教材的基础上作了改进，但仍存在不少错误。一位老师说：“以我相对熟悉的游戏策划和运营两本教材为例，教材中的内容错位及概念冲突随处可见。例如游戏制作业中明确区分的游戏背景、游戏世界观和人机互动，在教材中被笼统地定义为游戏故事；而运营课程的



本刊的《中国PC游戏产业20年回顾》一文出现在教材上

教材中甚至没有明确讲解运营商与渠道商的区别，教材内容的不准确性和概念冲突由此可见一斑。”

这两套教材是怎么编写出来的？游戏学院对外宣称是“从香港职业训练局引进教学大纲，吸收美国、韩国、日本等游戏公司的实战经验融入教材，加以本土化的改造。”事实又是怎样的呢？宋健介绍说，第一套教材的 8 本书全部是由他们两、三个人编写的，今年 3 月的第二版教材是召集了一些内部的老师做的。他说：“我一开始也很疑惑，究竟能不能做？该怎么做？后来我发现 99%都是有标准可循的，比如写故事结构，电影学院早就有现成的东西，程序也可以在外面找到很多相关的内容，美术方面更是满大街都是 Photoshop、3DSMAX 的教材，只是没人去总结而已。所以说 99%的内容都是可以程序化的，只有 1%需要靠创意。这样一来心里就踏实了，觉得可以做。我们把这些东西先攒起来，慢慢根据学员的反应和教学的情况再去更新。”

游戏工委的一位人士称，游戏培训行业的资本投入不会少，因为“国际上一份好的教程，版权费就要花 400 万美元每年。”事实上，游戏学院在教材上所花费的成本极为低廉，教师也大多为内部培训，其暴利程度可想而知。

游戏学院现有 2000 多名学员，每名学员的学费按 1.5 万元计算，共有 3000 多万的收入。根据 30%的分成比例，汇众益智可从中获得 1000 多万元的收入，另有近千万元的加盟费。算完这笔帐后，刘明浩困惑地对记者说：“第一桶金他们也已经挖到了，为什么不拿这笔钱来好好做些事情呢？比如买些好教材，找些好老师。”

招生：60 万的诱惑

开发类职业	程序员	(4000-2万)	游戏策划	(3200-1.5万)
	美工	(3200-2万)	测试员	(3000-8000)
	项目经理	(1万-4万)		
运营类职业	市场策划	(3000-7000)	网站编辑	(3000-7000)
	客服	(3000-6000)	GM	(3000-6000)
	产品经理	(1万-5万)		
媒体类职业	游戏网站编辑	(3000-7000)	游戏杂志编辑	(3000-7000)
	采编记者	(3000-7000)	主编	(8000-3万)

游戏学院的确“钱”途无限，但学员呢？

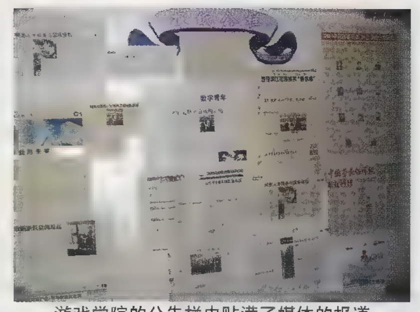
“喜欢玩游戏吗？对目前的工作不满意吗？想立志进入游戏设计开发行业吗？想要高薪职位吗？如果这些问题中有两个以上回答‘是’，可以到游戏学院来镀镀金。”游戏学院的一篇宣传稿中写道。

除“快速成材”外，“高薪就业”是游戏学院对外宣传中的另一大卖点。在采访过程中，许多学员坦承自己当初是为了就业才参加游戏学院的培训。一位毕业学员告诉记者：“我上这个培训班的目的首先是保证就业，它最吸引人的两句话就是‘60 万人才缺口’和‘8000 元月薪’，还说自己同许多游戏企业都有密切的合作关系。去咨询的时候他们也承诺一定能就业，而且毕业后工资不会低于 3000 元。”

上海游戏学院的负责人承认确实有咨询师给了学生这样的承诺，他解释说：“有些咨询师不了解游戏行业，对学生乱承诺，比如保证就业什么的。现在我们已经规定所有咨询师必须在招生的时候签上自己的名字，今后出了问题就直接找这个咨询师。”

事实上，这幅美好的就业前景并非某几个咨询师自己想象出来的。在游戏学院早期的宣传资料中，随处可见“60 万人才缺口”、“8000 元月薪”这些夸大的数字，“游戏学院‘钱’途无量”、“进入游戏行业赢得‘金领’人生”之类的煽动性标题频频见于各个媒体。

本刊去年 10 期的《中国游戏教育现状透视》一文已对“60 万人才缺口”、“8000 元月薪”两个数字作过批驳。文中指出，拥有 100 亿美元市场规模的美国游戏业，其研发公司的从业人数不过 2.5 万人，其中还包括行政人员、市场人员与公关人员。更何况中国的游戏市场一直被国外游戏所主导，国产游戏所占的份额几乎可以忽略不计，对国内研发人才的需求实际并不大。


游戏学院的公告栏中贴满了媒体的报道

那么，中国游戏开发业的人才缺口究竟有多少？一位业内人士在调查报告中写道：“以 2004 年度游戏产业报告数据显示，目前国内独立的网络游戏开发企业有 65 家，如果计入运营商旗下的开发团队，则有 104 个，专门面向于单机游戏开发团队则因为数量较少，可以忽略不计。这些游戏开发企业中，有大型开发机构和中小型开发机构之分，大型的开发机构人数多的有数百人，小型的开发机构从业者可能只有十余人。综合去看，以最好的发展前景来评估，在未来的一、两年内，游戏制作行业的人才需求也只有三千人左右，除去各种类型的人才引入，如专业美术人才和 3D 人才，真正能够给游戏制作教育的人才缺口可能只有上面数字的五分之一左右。而即使是这个数字，也要面临来自各种游戏培训机构的竞争和分割，留给游戏学院的份额，着实有限。”

游戏学院负责人承认“60 万人才缺口”的宣传与实际情况有较大的偏差，他解释说：“最初我们对游戏行业不懂，所以就根据其它行业的情况作了一下推测，得出了 60 万的数字。”

在前几个班的就业已经出现严重问题的情况下，游戏学院仍然在大力宣传“高薪就业”，以吸引更多的生源。在游戏学院新版的广告手册中，“中国游戏专业人才的缺口高达 60 万”的字样依然存在。一位学生气愤地说道：“在我们学习的这段时间，他们的广告做得越来越夸张。什么 7000 余家手机、网络游戏开发及增值服务商，每年接受实习就业，什么和盛大、金山、天晴保持良好的合作关系，还有最近搞的什么游戏工厂。如果这些都是真的话，为什么我们的实习就业还这么难呢？”

问及最初为什么会认为游戏学院很正规，这位学员回答说：“因为它的广告。我是在新浪上看到它的广告和新闻，我觉得新浪很权威，它推荐的东西即便有水分，也不会假得太离谱。”

在游戏学院主页的“媒体关注”栏目中，我们看到既有发自网络媒体的新闻，也有发自大众平媒的文章，既有财经媒体的报道，也有 IT 媒体的撰文，各地方媒体的稿件更是数不胜数，甚至中央教育电视台也播放过游戏学院的广告。这些报道大多均直接引用游戏学院提供的宣传材料，不少内容严重失实。据某地游戏学院一位负责人透露，游戏学院目前的主要开销并不在教学而是在宣传上，自去年 9 月到今年 3 月的半年时间，游戏学院共花费了 1400 万元在媒体宣传上。

应该反思的或许不仅仅是游戏学院，还有这些媒体。或是因为对游戏培训不了解，或是由于某种经济利益上的关联，一些媒体失去了判断力，在游戏学院的造势中起着推波助澜的作用，间接成为了游戏学院的“帮凶”。

游戏学院的一位市场人员对记者说：“我担心这样的局面会控制不住，感觉像是上了一辆失控的列车，停不下来。这么疯狂的舆论宣传，需要有人出来泼泼冷水。”

权威：皇帝的新装

除了描绘虚假的就业前景外，游戏学院招生宣传的另一方法是拉拢权威。一名学员告诉记者：“当初来游戏学院，有一个很重要的原因是相信国家的权威性，信息产业部支持的应该不会有假。”在对外的宣传中，游戏学院一直称自己是由信息产业部电子教育中心、香港职业训练局和北京汇众益智科技有限公司联合推出的游戏专业人才培训项目。

根据官方的介绍，信息产业部电子教育中心（全国电子信息应用教育中心）是经中央机构编制委员会批准独立设置的事业单位，作为信息产业部行业教育工作的支撑单位，在部的领导下，负责行业教育与培训工作的组织、规划、管理和协调。这个部门在游戏学院中究竟起着怎样的作用？游戏学院的一位负责人介绍说：“电子教育中心本身有做教育和培训的职责，他们是游戏学院的认证机构，并不参与我们内部事务的教学和管理。他们提供证书，至于证书的含金量和质量，完全由游戏学院自己把握。”

一家培训机构的老师透露说，其实很多部门都乐于发自己的证书：

信息产业部电子教育中心文件

关于开展游戏制作职业培训课程的通知

各有关单位：

为了推动全国信息技术人才培养工程的顺利发展，建立科学合理的课程体系，信息产业部电子教育中心与香港职业训练局联合推出游戏制作职业培训课程（简称游戏学院项目），该课程由游戏架构设计、3D 游戏设计、手机游戏开发、网络游戏设计与开发四个部分组成。具体课程计划内容见附件。请各有关单位尽快落实培训与招生计划，保证培训质量，培养合格的游戏制作专门人才。

附件：游戏设计与开发课程计划

"这对于管理部门来是一条生财之道，管理部门只要挂个名，在证书上盖个章，就可以收取管理费，还有教材费、考试费和证书费。管理费一般是按学生的人头收的，每个学生上百元到上千元不等。学生越多，管理部门的收入就越多。"

至于游戏学院的另一合作方香港职业训练局，也没有参与具体的教学和管理，只是在游戏学院成立之初提供了三个 PPT 文件作为课程体系。2004 版教材就是在这三个 PPT 文件的基础上扩充起来的，"之后他们也没有太多的资源可以提供，我们之间就没什么合作了。"

游戏学院最近一次的大规模推广活动是今年 3 月组织的 "2005 新版课程体系发布暨汇众益智与 IGDEA 战略合作新闻发布会"，在这次活动中，他们邀请到了"电子游戏之父"诺兰•布什内尔作为嘉宾出席。在游戏学院的介绍中称，"IGDEA 于 2004 年 3 月在美国由一批游戏行业著名人士发起，目前发展迅速，已经有 30 多家全球知名游戏企业加入，IGDEA 还将不断吸纳优秀游戏企业和开发者作为会员，使之成为游戏开发者和游戏教育的核心组织"。事实上，igdea.org 的域名是 2004 年 12 月在中国北京注册的，所有人是 Song Jian（与"宋健"同音）。新闻发布会举办之时，igdea.org 的网站上空无一物，"Member"（会员）一项没有填写任何成员信息，甚至没有汇众益智；"Web-master"信息则显示，该网站的管理员为游戏学院的另一网站 u9u6.com 的管理员，MSN 为"***@vip.163.com"。所有这一切，让人不得不怀疑，IGDEA 这个协会是不是为了配合游戏学院的宣传造势而仓促搭成的草台？

```
Domain ID D105493168-LROR
Domain Name IGDEA ORG
Created On 29-Dec-2004 04:29:40 UTC
Last Updated On 28-Feb-2005 03 51 49 UTC
Expiration Date 29-Dec-2005 04:29:40 UTC
Sponsoring Registrar:Network Solutions LLC (R63-LROR)
Status:OK
Registrant ID:38878036-NSI
Registrant Name jian song
Registrant Organization
Registrant Street1 BJ CN
Registrant Street2
Registrant Street3
Registrant City Beijing
Registrant State,Province Beijing
Registrant Postal Code 100028
Registrant Country CN
Registrant Phone +1 8601064634944
Registrant Phone Ext
Registrant FAX +1 860106468494
Registrant FAX Ext
Registrant Email igdea2@gmail com
```

IGDEA.ORG 网站的域名信息

就业：名义上的合作

金山公司招聘会任人唯贤

"游戏公司的门槛真有这么高吗？"结束采访后，张翔低声地问记者。

在游戏学院虚假宣传的影响下，这些学生在就读前对自己未来的就业都抱有很高的目标值，但如今他们不得不面对无人问津的残酷现实。游戏学院曾组织过公司与学员之间的 "见面会"，据学员反映，所谓的"见面会"只是"空谈会"，到场的公司根本没有招聘意向，对学生就业的问题也是避而不答。北京 CBD 三班毕业一个多月来只组织过一次真正的招聘会，到场的只有一家游戏公司，上海校区也只邀请到了三家手机游戏公司。参加过招聘会的学员有一种共同的感受："来招聘的公司好像是在敷衍我们。"

自己联系游戏公司四处碰壁后，无奈的学生最后仍然只能把希望寄托在游戏学院身上，幻想着游戏学院能够如广告中所说的那样，与那些"保持良好关系"的游戏厂商达成某种协议，凭借他们的"关系"为自己联系到实习单位。一位学员对记者说："我看他们的新闻中说盛大的人力资源经理、软星的老总都参观过游戏学院，雷爵向他们定制人才，金山、清华方正、天晴数码也是他们的战略合作伙伴，他们应该和这些厂商有一些关系吧。你既然敢开这个学校，肯定与游戏厂商之间有某种关系，有推荐就业的渠道和资源。否则你开了这个学校，招了这么多学生，没办法安排就业的话，会有很大的麻烦。我们现在的要求很低，只要你多给我们联系几家游戏公司，让我们有机会和这些公司接触就行了，被退回来是我们自己的事情。"

在游戏学院的宣传资料中称，"北京汇众益智科技有限公司目前签约的战略合作伙伴有：北京金山软件有限公司、北京大娃娃网络科技有限公司、清华同方股份有限公司、雷爵（北京）咨询有限公司、厦门市御风行数码科技有限公司、福州天晴数码有限公司、上海摩帆数码科技有限公司、上海深尔科科技有限公司等国内知名游戏厂商"。游戏学院公关策划部总监李玉英告诉记者，像金山这样的合作伙伴，国内还有大大小小 40 多家，其主要的合作内容是"游戏人才培养合作"。

双方的合作方式实际是怎样的？记者采访金山市场总监刘阳，得到的答复是："我们与游戏学院之间是一种简单的、浅层次的合作，我们没有对他们的学员做任何承诺。包分配根本不可能，但如果你有好的学员，我们当然来者不拒。"据了解，金山等公司与游戏学院之间并不存在什么定向培训，只是对其学员拥有优先挑选权。一位老师说："这样的合作对于游戏公司来说没什么损失，如果你真的能培养出人才，我干嘛不要呢？如果培养不出来，我当然也不会接收。"

在就业过程中，与游戏厂商之间的关系能起到多大的作用？中韩游戏教育基地的负责人认为很小，他说："只要学生的成绩好，推荐就业是件水到渠成的事情，不过关的学生再怎么样厂商也不会要的。游戏公司是商家，要从自己的利益、成本考虑，即便来实习，需要场地、需要有人来带、需要实习津贴，这些都是成本。正规点的游戏公司绝对不会因为和你个人关系很熟，所以就一定用你的学生。我们和东星的总经理关系很好，但我们的学生他们也只要了一个，因为东星的美术水准很高，他们做外包，客户的要求非常严格。我们把学生推荐过去实习，他们的把关很严，虽然只是实习，而且工资也不高，还是要通过三道考试。一般的公司也会有顾虑，毕竟可能会降低整个团队的效率，分散其他员工的精力。"

一位毕业学员告诉记者，就业部的老师对他说，游戏学院现在的就业策略是"让一部分人先富起来"，意思是让一部分学员先就业，再争取通过这些已经进入游戏公司的人的关系，把后面的学员带进去。

游戏工厂：最后的退路

问及对于未就业学员的补救措施，上海游戏学院的负责人回答说："主要有两个：一是扩大就业途径，二是帮他们补课。"

据了解，上海第一期约有 10 多名学员参加了校方组织的免费补课，断断续续已经进行了半个月，但由于教学质量没有提高，补课收效甚微。至于扩大就业途径，尽管这位负责人表示不会跳出游戏圈以外，但据一位学员透露，游戏学院帮班上的一位同学找了两条后路，都和游戏没有丝毫关系，一是打印机代理公司的文秘工作，二是软件公司的售后客服。

游戏学院在就业方面祭出的最后一件法宝是 "游戏工厂"。知情者称，这主要是迫于就业的压力而采取的措施，"他们没有办法安排学生进游戏公司实习，就整了一个游戏工厂出来，把没着落的学生放到那儿去。但问题还是没有解决，在那边实习是可以的，就业是不可能的。"

根据官方的宣传，"大连游戏工厂是游戏学院为主要投资方的国内游戏开发的重要基地之一，主要从事包括游戏引擎、游戏产品库、游戏连续剧等等多种游戏相关产品的研究与开发工作。同时，为希望从事游戏行业的人士提供学员培训、学历指导、就业推荐、创业扶持等一条龙服务体系。"宋健介绍说，大连游戏工厂对于学员的实际意义有二：一是让那些学习不太好、单位没有着落的学员过去再培训；二是让有创业想法的学员尝试创业的感觉："相当于一个孵化器，只不过我们不是科技园孵化公司，而是在公司内部孵化小组，层次更低一些。"在游戏学院的构想中，

构想中的游戏工厂

企业也可以带项目进入游戏工厂，或是承接美术、手机游戏等方面的外包项目。

宋健承认，大连游戏工厂现在只是有一块比较大的场地，软、硬件各方面的设施还在筹备，里面还没有企业，没有任何外包项目，报名的学生也只有7、8个。一位去过游戏工厂的学员对记者说，那儿只有一楼的办公室置办了设施，学员实习的地方只有几张桌子和满地的灰尘。而官方的宣传却称，游戏工厂“占地面积2618.96平方米，可容纳千人以上同时进行学习和实习。教学和实习设备，具备一流的软硬件环境，并有国内具有相当游戏开发经验的游戏开发工程师进行培训和指导。”宋健表示，游戏学院会在今年年底之前把大连游戏工厂的模式推广到北京、上海、成都等地。

令人费解的是，参加游戏工厂3个月实习的学员每人还要交4500元的实习费用和住宿费用。今年4月1日起实施的《上海市企业工资支付办法》对实习期间的工资支付问题有明确规定：“劳动者与用人单位形成劳动关系后，在试用、实习期期间提供了正常劳动，用人单位支付的工资不得低于本市规定的最低工资标准。”与工作单位建立劳动关系的实习人员在实习期间理应获得报酬，而去大连游戏工厂实习的学生不但没有津贴，反而要自己掏钱。这是为什么？宋健解释说：“这主要是出于成本的考虑，我们指导人员的成本、基础设施和硬件的成本、学生的食宿费，都得考虑进去。如果我们接到外包的项目，会给实习学员一定的报酬；但如果是为了提高学员水平而开展的没有商业目的的项目，这些成本得由学生自己承担。”

加盟：圈笔钱就跑

游戏学院的招商广告

游戏学院之所以能在短短的半年时间内，发展到2000多名学员的规模，一是因为看准了游戏培训这块市场的巨大潜力，二是不惜重金联合媒体制造宣传攻势，另一重要原因是它拥有一套非常成熟的学员链结构。从媒体宣传到综合咨询、免费讲座，这套学员链体系基本沿用了李新科四年前所倡导的北大青鸟ACCP的体系，游戏学院现有40多家授权培训机构中也有部分北大青鸟ACCP的授权机构，例如上海的威迅教育。这些培训机构在ACCP的项目中尝到甜头，对游戏学院的项目也很信任。据了解，游戏学院对外报的加盟费是40万元人民币，此外授权机构还要交给汇众益智30%的分成，课程体系、教师、市场的支持由汇众益智提供。

游戏学院授权机构的一位负责人认为授权模式的优势在于能够最大限度地利用总部和全国各地的教学资源，就业方面也可以形成合力；弊端在于当发展速度超过管理的提高速度的时候，就会出现危机。“加盟的点多了，总部的支持力度肯定会减弱，不可能很好地兼顾授权机构。北京总部百十号人，全国50个点，怎么支持？而且北京来的人，也不熟悉各地的情况。”

一位熟悉授权培训模式的人士指出，对于师资力量极为薄弱的游戏培训市场来说，采用授权模式的目的只可能有一个：追逐短期利益，圈笔钱就跑。中韩教育基地的负责人认为：“一般的软件培训可以搞授权模式，因为你可以找到充足的教学资源。游戏培训不能这么做。我们每个星期都会接到电话问我们做不做加盟，他们想做我们的授权培训点，每次我都会斩钉截铁地拒绝。因为我们现在还没有这样的实力，国内也没有哪家培训机构有这样的实力去做授权。即便只是在上海开两个班，你能保证有这么多好的讲师吗？我们现在的管理是小班管理，每个学生的情况、擅长什么、缺点是什么，适合哪个公司、哪个岗位，我们都非常了解。授权后你怎么去做学生管理？”

各地授权机构的处境也并不好过，一旦游戏学院出现任何问题，加盟者同样会成为受害者。上海游戏学院的负责人告诉记者：“我们最担心的是总部给我们的是一个畸形的产品。不管资金还是推广，我们都能找到解决办法，但如果你给我的产品本身是不成熟的，我该怎么办？北京总部最初做这个项目的时候其实不太成熟，所以我现在也很担心管理和教学质量没法跟上，更担心学生的就业问题。”

对于目前这种局面，他表示自己无能为力：“我也是夹在中间，既要对老板负责，又要对学生负责，每个学生后面都是一个家庭。作为一个企业，老板的思路肯定是希望利润最大化。但教育是一个特殊的领域，需要更多地考虑社会效益。”

宋健则认为问题主要出在各地的授权机构身上，他说：“所有的授权都存在这个问题，授权你是和别人合作，虽然你规定了自己的品牌，但执行的不是你，控制力度较差，随意性比较大。”他表示最近会清退几家授权培训机构，因为这些机构“没有服务意识，对我们的品牌是一种伤害”。

游戏学院培训项目加盟流程

结束语

据游戏学院负责人称，2005年游戏学院的学员人数（不包括与部分高校置换课程的学生）将从现有的2000多人扩张至1万至1.5万人。这其中，不知道又会出现多少个张翔、刘明浩和王新宇。

李新科在2003年年初称：“我们拥有一支强大的市场推广团队和成熟的媒体运作手法，专门找新的、有前景的热门项目做。”他认为游戏培训是一个很有前景的项目，至少会有两年左右的生命周期。以现在的市场状况来看，李新科的判断无疑很具前瞻性。

李新科称游戏培训至少有两年的生命期

对于游戏学院的经营者来说，游戏培训只是一个生命周期在两年左右的项目，判断其成功与否的标准在于利润的高低。但对于上万名学员来说，他们的未来该由谁负责？

一位业内人士痛心地说：“我最担心的是，这些曾经抱有美好梦想的学生在走出游戏学院的大门后，失去的不仅仅是对游戏学院的信心，更是对整个游戏培训乃至游戏行业的信心。”■

（文中学员姓名均为化名）

游戏PC策略谈

——HP消费电脑产品副总裁专访

3月28日，北京朝外大街繁华的商贸中心区，与著名电子卖场百脑汇相邻的旺市百利超市三楼，这间名为“520数码空间”的网吧在星期一的午后显得有些寂静。在极具数码时代视觉效果的布局中，“惠普畅游人游戏PC尖峰玩家邀请赛”的活动横幅则令人更感新鲜。

这份新鲜感正是因为惠普这个名字。它曾在宣布与康柏合并之后，两者一同停止了中国家用电脑市场的各种活动长达1年多的时间，经过这段时间的调研与整合，惠普最终决定在中国市场放弃康柏Presario品牌，于2003年6月9日携6款专为中国用户度身定制的惠普Pavilion“畅游人”家用电脑卷土重来，同时还推出了两款家用多功能一体机。

经过一年多的市场耕耘，惠普“畅游人”家用电脑在品牌机市场上重新复苏了惠普的知名形象，更在跨入2005年后一举推出三个系列共19款“畅游人”家用电脑，除了以“数码、娱乐、银时尚”的全银色外观和更具人性化的数码功能作为特色之外，其中更首次面向中国家用电脑市场定制了一款采用64位处理器的a1070cl游戏PC。

刚刚在4月号的杂志中对这款a1070cl大加解剖，今日在这充满科技魅力的赛场又与之相遇，家游记者在一番酣畅淋漓的DOOM3对战之后，更抓住机会与惠普消费电脑产品部副总裁陈国维先生就惠普游戏PC的市场策略进行了交流。

“惠普畅游人游戏PC尖峰玩家邀请赛”对于惠普在中国家用电脑市场的前进步伐来说是一个新标志。

记者：陈总，您好。关于HP这款64位游戏PC，其外观和配置都相当迷人，但玩家对游戏品牌机的内部更是好奇，为此我们在最近一期的评测中把它大卸八块，甚至连CPU、内存条都拆开拍了“写真”照。总的感觉是这部电脑很有意思，选件完全符合DIY对性能和扩展性的要求，而6699的售价也与DIY的价格线相当，我们唯一想到的不足大概就是随机仅配有Free-DOS操作系统，您能谈谈HP如何在品牌家用机中协调性能、品质与价格的原则吗？

陈总：我们希望为用户提供一个最基本的、核心性的解决方案。由于家庭用户对电脑应用的需求各异，因此在部件功能上我们都会以涵盖可能的应用及扩展需求为原则。至于操作系统，如果我们安装了Windows XP Home版，那肯定会增加成本，但未必就真的满足用户的需求，所以当时为什么要做DOS或是Linux都是出于这样的考虑。

记者：我们也用各种主流的3D游戏包括DOOM3做过性能测试，结果都能满足1024×768的高分辨率条件下，平均帧速率接近60fps的水平。感觉这台机器的性价比很高，而且还有很多小秘密，比如那个板载的RS480显示功能。此外测试配送的液晶显示器，虽然标称16ms，但却支持75Hz的刷新率，相当于市面上的12ms产品！我们也向读者推荐说，如果要从标配的CRT升级到这款液晶显示器的话，HP应该会提供升级选项的。

陈总：在购买时如果要把标配的CRT升级为液晶当然可以。我也问过那些玩家，如果让他们选择的话，他们更愿意选择CRT，因为CRT的响应时间比较短，毕竟CS那样的游戏对于显示的要求很高。不过我们的液晶显示器是16ms的响应时间，肉眼已经无法察觉任何延迟。我也感觉CRT如果长时间玩的话眼睛受不了，而液晶对于眼睛的保护好得多。其实16ms就是我们的平均值，这个数值是很保守的，而当用户知道的时候，他会觉得这个测量标准可以信赖。

记者：印象中所谓的游戏PC常常会根据玩家的特定选配专用的游戏控制器，惠普近期会不会有手柄、键盘、鼠标这样的游戏专用周边推出？

陈总：以前我们也有，对于惠普来说，其实也在看一些配件市场，比方说手柄等等，但是暂时不会推出HP品牌产品。因为玩的人多多少少都有自己的偏好，你要的手柄跟他要的手柄都不一样。惠普对于游戏电脑来说也都是做主流的，能符合70%用户的需求。HighEND级别上万元的游戏PC不是说不会去做，只是还在想。最主要的是做中端、主流，价位不是很高，但配置也是很先进，90%的游戏运作起来没有问题，比如现在也就DOOM3、Half-Life 2、Far Cry这几个。如果说将来有更新的游戏、需要更高的配置，用户也可以升级。电脑的功能真的不是唯一的，有游戏、娱乐、学习等等。因为我们定义就是“HOME”，所以我们还是以家庭为主。

记者：我想惠普应该是以这款游戏PC作为试金石，您预期它要达到什么目标？

陈总：我们推出还不到1个月，现在反映挺好的，各地渠道的量也正在上升。但这可能会有一个慢热的过程。我们也是第一次来推游戏PC的产品，要看看市场上的反映如何。我们最主要的客户群是普通玩家，大家并不是玩到很专业、很高级。对他们而言游戏主要是娱乐性质的，游戏是拿来放松，因为工作和生活已经很累了，游

戏可以让你轻松一下，同时有一些刺激感。你可以玩游戏，也可以学习，对于应用来说它也“向下”兼容。我并没有一个标准一定要做多少台，但是未来1年我们会把这个市场做大，用户以6699元可以买到一部功能强劲的游戏PC，价格比较有优势，而畅游人19款机型，实际上各个价位都有，我们会继续根据市场需求进行产品细分。

记者：在游戏PC方面，之前有方正，然后是TCL的“海盗”，还有联想的“锋行”，那么惠普在国内推出游戏PC之时有没有分析自己的对手？您感觉惠普推出游戏PC的步伐是超前了还是落后了？

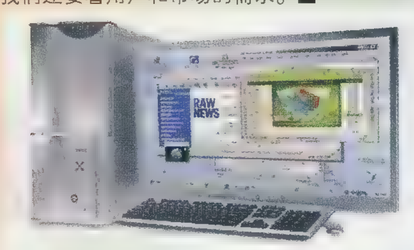
陈总：大家都在尝试，也很难说谁走得快，谁走得慢，主要还看自己的定位。我们的定位是大众性的，还是以性能为主，在性能上满足游戏，在价格上也满足玩家的需求。

记者：据我所知，惠普在国外有专门的Compaq X系列游戏PC，玩家是否能够期待一个特定的时间内惠普能把国外的机型带入国内？

陈总：这要看国内市场的需求了。你说的那个机器比较大，造型很前卫，真的是提供给那些超级玩家的。

记者：我觉得PC正有一种如同浩鑫XPC或英特尔的Pico-BTX这样的小型化趋势，这是否会在惠普的下一个产品线中出现？

陈总：你提到的东西在我们的研究室里面都有，上次回美国的时候我们也看到惠普自己的MAC MINI非常的漂亮，但是在中国是否要推我们还要看用户和市场的需求。■


HP在与Compaq合并之后，2004年7月面向欧美市场推出了Compaq X系列游戏PC，其中的顶级游戏系统GX5000Z更以23英寸HP F2304宽屏液晶显示器摄人魂魄，售价则超过5000美元！

《征服》两年风雨兼程

以往人们印象中一款网络游戏的生命周期应该在 1—2 年，网游市场上的风云变化、优胜劣汰似乎也正印证着这一点。不过在 2005 年，一款由中国本土游戏公司自主研发的网络游戏在经历了近两年的发展之后，非但没有出现用户大量流失、人气下跌的情况，反而在推出新版本后，呈现出了持续的后劲。它就是由天晴数码娱乐公司研发的玄幻武侠网络游戏《征服》。

是什么原因令《征服》在众多日韩欧美游戏大作的竞争压力下顽强地生存了下来？机遇？品质？还是准确的定位？回首《征服》两年的风雨历程，我们看到了一段不同寻常的成长经历。

是机遇，也是挑战

2003 年 2 月，《征服》在新年档期与玩家见面。运营团队放弃了过年休息时间，于 2 月 3 日正式启动了游戏的第一次封闭 alpha 测试。熟悉网络游戏市场情况的人都知道，大部分运营商都会挑选学生暑假或国庆期间推出产品，希望通过黄金档期吸引用户，培养潜在玩家群。而《征服》却选择在其它游戏休养生息的年关时分上市，很快便抢占了新春伊始的市场。借助这一势头，4 月下旬，《征服》进入公开测试阶段，短短一周，服务器便由原先的三组迅速增加到七组，玩家人数也随之不断增长。

2003 年 5 月，一年一度的 E3 大展在美国洛杉矶举行，《征服》首次出展便赢得国内外人士的关注。天晴数码与部分国外厂商在展会上达成初步合作意向，两年后，美国市场上的英文版《征服》为天晴数码带来了巨大收益。

完成繁杂的准备工作后，《征服》于 9 月 11 日正式开始商业化运营。虽然在线人数有一定下降，但前期所做的宣传以及游戏本身的魅力仍然留住了大部分玩家。这批忠实用户在未来的两年里一直是《征服》的支柱，他们参与游戏的改进，提出宝贵的建议和意见，积极维护着《征服》的武侠文化。

商业化运营后的《征服》并没有因此而停下研发的脚步。由于对游戏拥有完全的自主权，天晴数码得以根据玩家的反馈不断完善游戏，本土游戏的优势得以充分体现。BUG 的迅速处理、功能的不断推陈出新，天晴通过后续服务牢牢抓住了玩家的心。2003 年末，《征服》跻身国产网络游戏的三强之列。

风雨兼程，生机盎然

2004 年的《征服》进入了稳定发展期。5 月，《征服》再次参加 E3 大展，开拓海外市场。一位参展商评价道："《征服》让我对中国大陆的网络游戏自主开发能力刮目相看。它是一款成熟的作品，无论从游戏画面、人物角色、游戏功能等各个方面，都有可圈可点之处。尤其是厚重的中国武侠文化底蕴，对任何文化背景的人都非常有吸引力。"

之后，《征服》不仅推出了英文版、繁体版，还针对日本玩家推出了日文版，并在国外开设了分公司。

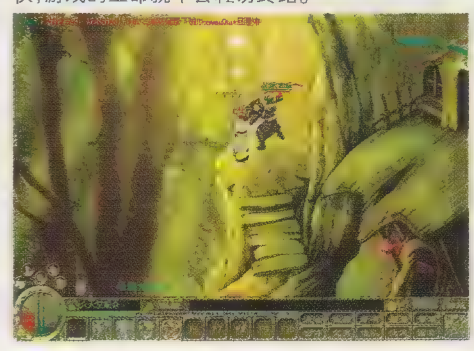
9 月 11 日，《征服》迎来了商业化运营后的一周年庆典。这是一个值得纪念的日子，"流星非常派对"、"七色宝石炫"、"昆仑雪水秀"……精彩活动层出不穷，在线游戏玩家人数再创新高，这是对游戏的研发团队与运营团队的业绩的最好认可。

在 2005 年新闻出版总署在广州举办的首届中国游戏产业年会上，凭借《征服》在国内外市场上的突出表现，天晴数码娱乐公司获得了"海外市场拓展奖"，并因此而荣获该年会"中国十佳游戏开发商奖"。

风云天下，全新生命

在一片赞誉声中，《征服》即将迈入传说中的网络游戏生命之坎——两年之期。担忧也罢，期待也好，事实才是检验真理的唯一标准。2005 年，《征服之风云天下》即将面世的消息传出，为数万"征服"玩家注入了一剂兴奋剂。游戏的在线人数不降反升，官方网站与论坛人气高涨，表现出强劲的发展势头。这不是回光返照，也不是昙花一现，天晴数码雄厚的自主研发实力是《征服》生命力旺盛不息的坚强后盾，武侠玄幻文化的深入人心也给《征服》带来了持续不断的活力。

尽管中国的网络游戏市场仍在受着日韩欧美游戏大作的冲击，但作为一家本土网络游戏研发商，天晴数码至少有一点值得欣慰，它以《征服》向世人证明：只要扎根本土文化的土壤之中，只要拥有完全的自主权，游戏的生命就不会轻易终结。



《征服》的"风云天下"只是新生命的前奏，不久的将来，《征服 2.0》也将出现在玩家面前，全新的世界、完美的架构、高端的技术。我们相信，《征服》所表现出的勃勃生机并非偶然，它会在未来为我们带来新的惊喜。■

盛大、环球的第二次握手

2005年4月13日，中国最大的网络游戏运营商盛大互动娱乐有限公司与全球领先的音乐公司环球唱片有限公司结成战略合作伙伴关系。根据谅解备忘录，盛大将在其互动娱乐平台 www.poptang.com 上及游戏场景中以流媒体播放的方式，并在未来以下载方式，向其庞大的用户群提供环球公司的音乐作品。环球还将提供其所拥有的音乐资讯内容，供盛大娱乐平台使用。

盛大与环球之间的这次合作，是盛大首次将所提供的互动娱乐内容由网络游戏延伸至音乐领域，也是环球首次在中国市场推出在线音乐服务，对于这两大巨头来说都是具有开拓性的一步。

双方联合推出的在线音乐服务预计将于今年6月面世，届时用户可以通过盛大运营的互动音乐频道，以流媒体方式合法地在线收听环球旗下众多明星的中文歌曲。环球唱片集团坐拥业界最广泛的音乐目录，其香港业务包括环球、正东、上华和新艺宝四大唱片公司，签约有众多受欢迎的歌手，如陈奕迅、Energy、张学友、张国荣、陈慧琳、许冠杰、许慧欣、李克勤、潘玮柏、谭咏麟、邓丽君、许志安及张柏芝。

盛大网络董事长兼CEO陈天桥与环球唱片东南亚区总裁许智伟签署并交换战略合作协议

环球唱片的这项在线音乐服务还可以和盛大所拥有的其它娱乐内容，如网络游戏，实现很好的融合。用户可以在玩网络游戏时选择特定歌曲作为背景音乐，也可以在游戏虚拟社区中为朋友点歌、送歌，还可以选择单曲点歌、订购打包以及包月等多种服务形式收听歌曲。

该服务的付费手段也很方便，盛大北京分公司总经理钱中华称，盛大建立的覆盖30万零售终端的支付和销售系统将作为收费渠道，用户可通过盛大网络游戏充值卡来付费。双方将通过唱片业传统的分成方式共同获利。

在线音乐服务是盛大与环球的第二次合作。今年年初，盛大曾携手环球天韵，共同打造环球旗下的新热歌手梦洁的首张个人亮相专辑《梦幻国度》。梦洁的首支出炉的单曲《暗号》被作为网络游戏《梦幻国度》的主题歌曲，这是盛大继蓝沁代言《传奇世界》主题曲之后，又一款投向流行乐坛的与其游戏产品同名的主题歌曲。

《梦幻国度》是盛大耗时一年自主研发的一款Q版MMORPG游戏，之所以选择有着"魔镜小公主"之称的上海美少女梦洁作为代言人，是因为她兼具个性时尚、活泼动感、清纯率真等优秀品质，在形象和气质方面都与《梦幻国度》的意境相吻合。

中国的"芭比娃娃"——梦洁

18年前一个寒冷的夜晚，上海的一家产房里诞生了一个有着黑宝石般大眼睛的女婴，她的哭声穿越了寂静的夜空。

爱哭的梦洁的"星途"是从她三岁时加入上海电视台"小荧星"艺术团开始的。初试那天，妈妈带着小梦洁前往"小荧星"的考点，人山人海的场面让她们着实吓了一跳。小梦洁一进考场就哭得稀哩哗啦，没等表演就被考官抱了出来。没想到现场的哭哭闹闹竟然歪打正着地让小梦洁从有5万孩子报名的考试中脱颖而出，成为了被录取的50人中的一员。

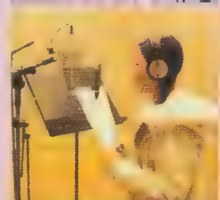
从此，小梦洁的"星运"一发而不可收拾。她和小朋友们一起拍摄了酸奶广告、洗洁精广告，13岁时加入了朱逢博老师的"丑小鸭"演唱组，经常在外演出。她的出色表演被著名声乐老师潘胜华看中，潘胜华将梦洁推荐给了环球唱片天韵文化的总经理冯海宁女士。16岁那年，梦洁演唱了上海市少女节节歌"花开的时候"，成为上海市的少女形象代表。之后梦洁又拍了许多广告——旺旺"黑妞"软糖、Clean & Clear、麦当劳、昂立多邦、芬达饮料、冰淇淋广告……还应邀参与了电视剧《刁蛮公主逍遥王》、《不在犯罪现场》的拍摄。

梦洁长得很漂亮，而且很乖巧、很听话，再加上她那与世无争的羞涩，和一双让人过目不忘的大眼睛，简直就是中国版的"芭比娃娃"。

现在梦洁十八岁了，她将由此展开一段崭新的演艺生涯。■

"魔镜小公主"个人小档案

姓　名：梦洁
生　日：1月27日
出生地：上海
身　高：162CM
体　重：39公斤
血　型：B
星　座：水瓶座
专　长：唱歌、舞蹈
爱　好：看动画片、上网、逛街
座右铭：Tomorrow is another day
喜欢的饮食或水果：草莓
喜欢的动物：小狗
喜欢的花草：香水百合
喜欢的运动：游泳
喜欢的颜色：黑与白、每一季的流行色
喜欢的衣着：能穿出自己个性的衣服
喜欢的乐器：钢琴、吉他



A- ■名称 Telladar Chronicles: Decline ■制作 MindLink Studio ■上市 2005年第四季度
■类型 策略〖ST〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

TELLADAR CHRONICLES
特拉德歷代記：衰落

上个月，各游戏网站纷纷对04年发售的游戏进行总结和评选，在评选出的各项最佳中，《罗马：全面战争》（Rome: Total War）当选年度最佳即时战略绝对是一个实至名归的选择，它具有宏大的即时战争场面、真实的历史性和深刻的细节描写，如果拿这些作为评选标准的话，那今年的最佳即时战略将又会是谁呢？是Pyro Studios的《光荣帝国》（Imperial Glory）？还是MindLink Studio的《特拉德历代记：衰落》（Telladar Chronicles:Decline，后文简称TCD）？可能大家对TCD不太了解，甚至可能没有听说过它的任何传闻，那这里为大家带来一个详细的报道。

发生在幻想世界

与《罗马：全面战争》、《光荣帝国》不同的是，TCD不具备真实的历史性，因为它的背景设立在拥有两万年历史的幻想世界“Miere”。一千年前，上帝用陨石将使用禁术的肯摩（Kemmor）帝国毁灭，在之后的六百年里发生了无数的战争，雷内王二世通过刀剑与魔法的力量建立了特拉德（Telladarian）帝国，他的子孙不断将帝国领土向外扩张。当帝国不断壮大的同时，一些潜在的问题也暴露了出来，皇帝与各州议员之间的权力发生了冲突，皇帝非常不满议员可以随意调动兵力，甚至打算强行罢免这些议员。通过帝国最有影响力的主教的调解和妥协，特拉德帝国宣布向游牧的Horchi部落进行东征，这次东征也引发了七个国家的纷争，这七个国家分别是人类的特拉德帝国、Ormir王子和Vestian王子的管辖地，兽人的Urrgs部落和Horchi部落，矮人、精灵、半人马这三个相对弱小的部落，他们之间存在着各种友好和敌对关系。游戏的剧情正是围绕着七国纷争展开，整个剧情被分为六个章节，如果算上奖励的隐藏战役，游戏的战役总数将达到30个以上，虽然每个战役都有固定的目标，但在完成上拥有一定的自由度。在战役过程中，玩家可探索地图的边缘地带，在特殊地点可触发隐藏战役或获得各种英雄物品。

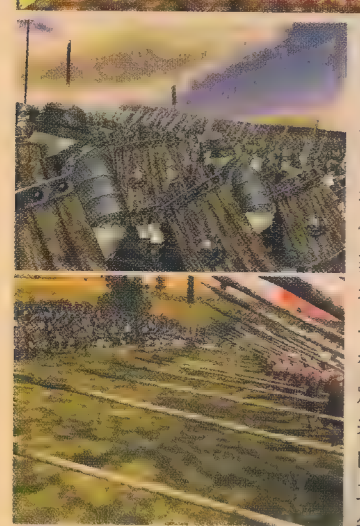
RPG与RTS的结合

由于《魔兽争霸Ⅲ》的成功，RTS夹带RPG元素的做法几乎灌输给每一位设计师，因此在这两年，我们看到了不少RTS与RPG结合的游戏，事实上TCD也是这种类型的游戏，但它表现得更为突出，也可以说TCD才能表现出真正的结合。MindLink Studio为游戏设计了一个名为“M.A.S.S”的RPG系统，M.A.S.S分别是智力（Mind）、敏捷（Agility）、力量（Strength）、毅力（Stamina）这四个角色属性的单词缩写，这个RPG系统将运用于战场上的每一个单位。更重要的是，在开战之前，玩家可以任意改变单位的四个属性值，但受到总数值的限制，例如提高力量值之前必须降低另外一个属性值，玩家可以根据这个系统定造出各种形态的单位。

游戏中的单位分为两种类型，特殊单位和普通单位。特殊单位即是剧情发展需要的英雄单位，他们就如战场上的指挥官，这种单位一共有四个，他们是根据游戏进度而出现的，玩家不可能同时拥有几名英雄，英雄单位要比普通单位强大很多，而且还拥有装备栏，玩家可将在战场上获得的英雄物品放入。普通单位则是英雄单位手下的士兵，他们在初始阶段就如一名刚入伍的新兵，玩家需要将它们一个个编排进团队里，这些团队分为步兵、散兵、骑兵和符咒术士这四种类型，当新兵被编排进骑兵团队后，那他将成为一名骑兵，而且以后都无法改变骑兵这个职业。无论是英雄还是士兵，他们都有经验值系统和等级系统，每一次升级都能提升角色属性和改变等级称谓，所有职业的等级称谓都分为新手（Rookie）、正规军（Regular）、老兵（Veteran）、精锐部队（Elite）、英勇战士（Heroic）、英

雄人物(Epic)这六种,不一样的职业,升级所需要的经验也会有所不同,不同的是,符咒术士升级后不仅能得到角色属性的提高,还能够获得新的能力和使用更多威力强大的符咒。

装备与魔法



在TCD中,资源采集和建造设施这两个系统将不会出现,但这不代表游戏里不会有资源,事实上一种特殊的资源将出现在游戏中,它不是黄金,也不是食物,而是英雄的名声。名声需要通过完成主要任务、次要任务和探索特殊地方来获得,获得的多少则由玩家的军队在战场的表现来决定,如果一场战斗中损失了过多的士兵,那最后获得的名声将会很少。当英雄拥有一定数量的名声后,玩家可花费名声来招募新兵、购买符咒、装备和马匹。装备分为铠甲、武器、攻城设备三种,铠甲的类型将近三十多种,每个铠甲的造型都很有特色,士兵装备上后能看到明显的区别;武器的类型则有五十多种,有刀、剑、槌、枪、戟、矛等等;而攻城设备则只有十多种,有投石车、发射器、弓弩车、破城车、捣碎机等等,这些只是设备,它们需要士兵的操纵才能投入战场之中,而且它们的作用相当大,因为除了个别魔法和攻城设备外,其它的任何攻击都无法摧毁游戏里的城墙。所有的装备都是各国或部落所特有的,因此玩家在游戏中不会看到对方拿着与自己一样的武器。

由于游戏背景设在了幻想世界,因此大量的魔法将会在战场上施展出来。在游戏中,施展魔法的方式只有符咒和仪式两种,符咒是一种只有符咒术士才能读懂的口诀,它受到攻击范围、威力和恢复时间的限制,符咒威力越大,施法后恢复的时间就越长,有些威力巨大的符咒使用一次后则需要几天的恢复时间。游戏中的符咒数量大约为100种,有火球、陨石、暴风雨等这些直接造成伤害的攻击符咒,也有防御盾、幻觉、心灵控制等这些复杂的辅助符咒。由于符咒种类繁多,一个符咒术士学会几种符咒,因此在开战之前,玩家还得为这些符咒术士装备合适的符咒,如果能合理利用英勇战士级以上的符咒术士,那就能扭转战场上的不利局面。

人性化的战争

MindLink Studio在为TCD设计战斗系统时也别出心裁,专门设计了一个名为"剪刀、石、布"的系统,它解决了兵种之间和攻城设备的平衡问题。举例来说,当你招募了一个步兵,如果为它装备长矛或刀剑,那它可用于对付骑兵,但遇到拿盾牌的步兵时却毫无作用;如果为士兵装备短矛或盾牌,遇到骑兵时,效果却完全相反,不但不能对付骑兵,还反而会被对方杀个片甲不留。在战斗中,作为指挥官的你,要不断向军队发布命令,进攻、防守、驻留等,而士气和命令都扮演着很重要的因素,每一次命令错误都能让你的部队处于不利的局面。军队在执行命令时会采取最理想的方式或路线,这得归功于电脑AI的等级系统,这个系统在游戏中分为三个等级,分别作用于整个军队、一个团体和个别单位,因此玩家能够在TCD中看到一个极具人性化的战争。

向FPS画面逼近

游戏采用了MindLink Studio自行研发的"Battalist"引擎,引擎名称在俄语中的意思是"战场中的画家",这也体现了制作组对引擎的自豪程度。从目前公布的截图和演示来看,TCD的画面已经表现出与《罗马:全面战争》一样的效果,要提醒大家的是,此引擎目前只是处于开发阶段,制作组的程序设计员还会花更多的时间对引擎进行加强和优化,只要加以时日,我们必然又能看到一个画面逼近FPS的RTS游戏。制作组在一次采访中曾透露TCD的最低配置为2G以上的CPU、512M的内存和GF TI 4200以上的显卡,这已经达到了某些FPS大作的最低要求。

整个Miere世界由三块大陆组成,Kania大陆位于西方,拥有巨大的平原和低平的山脉;Tiraya大陆位于北方,终年覆盖着一层积雪,就如西伯利亚那一带;Elnoras位于南方,四周环海,具有多种气候和地形。强大的引擎表现出各地形的特色,会出现风、雪、雨、雾等天气效果,这些效果会给地面的单位带来直接的影响,雾能影响步兵的可视范围,也能影响火炮的准确性,风能改变箭矢的轨道……不仅如此,地形和植物也是部队行军考虑的对象,例如骑兵经过茂密的森林时会消耗更多的时间,上坡时士兵会觉得疲劳。

距离TCD的发售日期还有漫长的一段时间,而且游戏的不少地方会经过改进,更重要的是MindLink Studio已经承诺游戏肯定会有多人模式。值得一提的是,TCD只是MindLink Studio的前奏,他们还同时谋划着另外一款游戏——《特拉德历代记:团圆》(Telladar Chronicles: Reunion)。■(文/神之影)

名称 The Elder Scrolls IV:Oblivion	■制作 Bethesda Softworks	■上市 2005年第四季度
类型 角色扮演〖RP〗	■代理 英文版	■版本 中文版

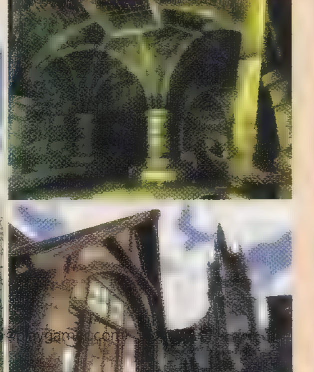
从"上古卷轴"系列的第三代《晨风》问世至今已经过去了3年，Bethesda宣称三年中把全部人力投入到了《上古卷轴IV湮没》（The Elder Scrolls IV:Oblivion，后文简称ES4）的研发中，游戏最初定在2005年初发售，由于工作[illegible]期[illegible]月，而根据[illegible]季才能上市。[illegible]以万计的F[illegible]这里找寻游戏[illegible]供了丰富的[illegible]。

內憂外患的開篇

故事发生在帝国的首都 Cyrodiil，这是 Tamriel 大陆上最大的一块区域。开始时主角"照例"是帝国地牢中的一名囚犯，一起针对皇帝尤列尔·塞普丁七世（Uriel Septim VII）的暗杀正悄然来袭，当他经过关押主角的地牢时，刺客追了上来，主角从旁边挂掉的护卫身上取下铠甲，冲上去护驾，重伤弥留之际的皇帝给了主角传说中的"国王护身符"，嘱托他一定要找到能关闭地狱之门的人，阻止摧毁整个坦列尔的阴谋。这里的地狱就是四代的标题"湮没"，此刻的帝国正处在岌岌可危的时期，恶魔肆意横行，奴隶为非作歹，豹人（Khajiits）和蜥蜴人（Argonians）不怀好意，兽人（Orcs）在二代《匕首雨》结束后已经建立了中立的国家，不过这次他们会不会趁火打劫也难说。

定位更高的起點

"为次时代主机而开发的全新引擎"是谈及 ES4 时的第一话题，游戏除了 PC 版，还计划在 XBOX2 和 PS3 上发行。《晨风》曾借助像素阴影技术营造了令人惊讶的水面效果，而 ES4 则以 Game-Bryo 引擎为技术基础，将像素阴影全面应用到水、金属、木材、石头、血液和皮肤上，还会使用一款经改良的第三方工具 SpeedTree 来渲染树木。

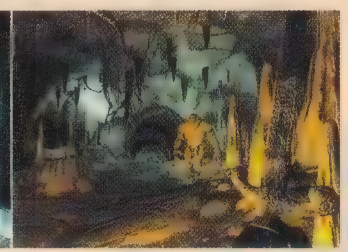


新引擎支持纸娃娃即时换装系统、完美的面部展现以及口形同步，NPC 对话比以前更为自然，你甚至能察言观色，从 NPC 的表情中看出对你的态度。前作中千人一面的状况也会大为改观，每个 NPC 都有自己的外貌和行为。当然你可以使用附带编辑器来修改 NPC 的皮肤、年龄和行动日程。新版的编辑器在易用性和功能上都有大幅增强，但是有一点，不管你如何设置 NPC 的年龄，他们都会随游戏时间进行而衰老，伴随而来的就是面部的老化和皱纹白发的增多。

更濃縮的設定

非线形情节一直是系列最大的特点，ES4 将延续这一特性，地图比《晨风》要大：草地、密林、山脉、地下城、城镇、远古废墟……NPC 数量比前作要少，因为许多玩家抱怨 NPC 太难找。尽管如此，游戏中仍有超过千名 NPC 等待你去见识。制作者唯一的目的就是让玩家能沉浸在这一充满 MMORPG 式互动的恢弘世界里。

弩和投掷类武器被取消，远程攻击武器只有弓箭，箭支在空中的弧行轨迹会逼真呈现，甚至箭头射入对象的深度也因对象的材质和箭的种类而异。马匹作为交通工具出现，减轻了不少旅途的乏味，此外当你在野外迷路时，动态指南针会指引你到达指定的地下城或者任务 NPC。



更生動的戰斗系統

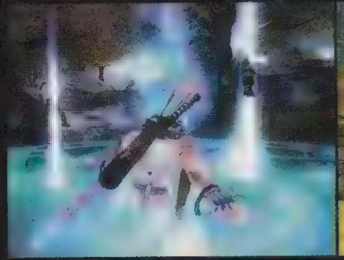
ES4 中的战斗类似于 FPS 类动作游戏，敌我双方都能格挡和躲避，看似有点"无冬之夜"的感觉，但不同的是 ES4 专门设置了格挡键，可以用盾牌和武器进行抵抗，唯一要注意的是武器的损坏程度，一把破剑是无法招架敌人残暴一击的。ES4 中又引入了"反冲力"的概念，如果攻击被格挡，攻击者将被弹回，并且有一两秒硬直时间，给对手留下可乘之机。魔法在任何时候都可以施放，玩家可在紧张的战斗中随意交替使用物理和魔法攻击。盗贼路线在本作中彻底改头换面，以阴影为基础的潜行系统让人很容易想到"细胞分裂"和"神偷"，要知道负责潜行的设计师 Emil Pagliarulo 曾参与"神偷"系列的制作。■（文/游刃）

■名称 明星志愿Ⅲ ■制作 大宇科技 ■上市 2005年第三季度 A-
■类型 经营策略〖ST〗 ■代理 寰宇之星 ■版本 中文版

神鬼寓言：最终之章

FABLE THE LOST CHAPTERS

提起Lionhead Studios，相信大多数玩家都不[illegible]国萨里郡首府吉尔福德市的游戏开发公司于2001年[illegible]的首款游戏PC版《黑与白》（Black & White）便大获成功，而2004年9月份推出的第二款游戏Xbox版《神鬼寓言》（Fable），更有着140万套的惊人销量。有鉴于此，Lionhead Studios决定PC版《神鬼寓言》将于2005年秋季正式推出。



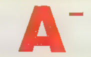
玩过Xbox版《神鬼寓言》的人都知道，它可以称得上是一款改变角色扮演游戏"模式"的作品。Lionhead Studios的首席设计师Peter Molyneux将他先前开发《黑与白》、《上帝也疯狂》（Populous）、《地城守护者》（Dungeon Keeper）等经典名作所累积的经验全部融入到这款新形态的RPG中，高度自由性与多元化的成长系统给玩家带来了前所未有的全新体验。不过，正是由于这个特点，Peter Molyneux认为《神鬼寓言》更适合作为电脑游戏出现在PC平台上，那里才是它"曾经的家"。

当然，游戏的移植不意味着简单的回归。对于Lionhead Studios来说，这并不是一件非常容易完成的事情，同时Peter Molyneux希望PC版《神鬼寓言》能为玩家带来更强烈的感受。结果是PC版《神鬼寓言》较之Xbox版《神鬼寓言》在游戏内容方面扩充了三分之一，不仅增加了新的怪物、新的武器、新的魔法、新的建筑，而且增加了新的城镇以及新的探险之地。或许玩过Xbox版《神鬼寓言》的玩家还记得，游戏中英雄公会（Heroes Guild）外面有一扇大门始终是关闭的。如今，在PC版游戏中，这扇门将被打开，为玩家呈现出一片全新的奇异地带。除了刚才提到的武器、魔法、怪物和建筑之外，最为吸引玩家的将是一条迅猛的巨龙，向玩家发起强有力的挑战。此外，游戏也将不再是仅被简单地称作PC版《神鬼寓言》，而是有了全新的名字——《神鬼寓言：最终之章》（Fable: The Lost Chapters，后文简称FTLC）。

目前，有关FTLC的细节性内容Peter Molyneux并没有过多透露。不过，对于那些先前没有玩过Xbox版《神鬼寓言》的玩家来说，看到游戏的相关介绍之后，相信一定会更为兴奋。在FTLC中，玩家将扮演身负血海深仇的冒险者，在名为Albion的大陆上进行闯荡，寻亲报仇，从一个初出茅庐的少年逐渐成长为声名远播的英雄。时间跨度历经少年、成年，一直到老年，并且自己的技能、名望和外貌还将随着行动的不同而产生变化。如同《星球大战：旧共和国骑士》（Star Wars: Knights of the Old Republic）一样，FTLC允许玩家在道德观上做出选择。游戏为玩家提供了大量的分支任务和支线剧情，在这些剧情和任务中，玩家既可以选择正义之路，也可以选择邪恶之路；是成为人们爱戴的光明英雄，还是成为人们憎畏的黑暗"英雄"，完全取决于玩家善恶的一念之间。另外，玩家的外貌也会随着自己的行为而产生明显的变化。除了年老在面庞上增加皱纹，战斗在身体上留下伤疤，挥舞刀剑使得肢体强壮，施展魔法使得身形瘦弱之外，玩家的善恶之举还将在面容上有所展现。如果玩家经常行善，那么脸上便会呈现出一股凛然正气，颇受人们的欢迎；相反，如果玩家始终作恶，那么脸上就会表露出阴沉凶狠，让人远而避之。

PC版相对Xbox版，在图像的解析度方面略高一筹，如果玩家的电脑配置足够强劲，将会发现FTLC的画面更为细腻清晰。无论是角色的面容，还是身上的装备，以及远近高低的景物，都在高解析度的纹理材质下表现得十分逼真。此外，FTLC对战斗系统也进行了改进。比如，玩家将可以一只手挥舞着长剑，而另一只手则施展着魔法，真正地将力量与魔法融合在一起。对此，Peter Molyneux感到非常兴奋，他表示有信心将PC版FTLC制作得更完整更出色。■（文/Oscar）

■名称 幻想三国志Ⅱ ■制作 宇峻科技 ■上市 2005年第三季度
■类型 角色扮演［RPG］ ■代理 寰宇之星 ■版本 中文版



继 [illegible]

[illegible]

从实质上看,《幻三Ⅱ》的画面效果仍是以2D呈像方式处理的,相比时下流行的3D作品,在画面精细度上具有一定的优势,但在表现大量的动态及空间效果方面却显得有所欠缺。为解决这个问题,制作者在剧情过场动画部分,

加入了局部缩放及部分旋转的特效,虚拟出3D运镜的视觉感受,使玩家在体验剧情的时候,首先从视觉上加深理解。另外,在人物表情部分,变化也比前作增加更多,剧中人物的一举一动,都将更加的生动。

[illegible]

传说中天帝黄帝,在昆仑山东北的槐江山顶,有一个美丽的花园“悬圃”。黄帝令槐江山神英招看守此处,自己则经常来此沉思并凝望着人间。悬圃里面充满着许多不可思议的生物,并蕴含许多与天地同生、意义重大的神树,而悬圃北端连接东方天地的,是一棵赋予诸神最初神性的“莲无神树”。

在游戏中,游戏性的核心就是以悬圃的开发及运用决策为主,例如宝物生成、变化、环境建设、神佑加持、化印进化……,都必需通过悬圃的特殊能力才可办到,而悬圃开发、使用程度,甚至更可能影响最后的结局。如何利用好这块神奇的美丽花园,就需要玩家仔细的去研究了。

[illegible]

随着游戏的进行,玩家将遇到一位神秘的小女孩“蜜儿”,她那小小的身躯,却有着无穷无尽的食量。更特别的是,她能与各类仙精妖鬼及神兽进行对话,并将之吸附且同化。而被她所吸附的神兽精妖,就会变成“化印”而与蜜儿共生,在战斗中随蜜儿的意志而给予协助。在战斗中,蜜儿可随意引出体内的“化印”,当体内的化印一旦被引发,外在的形体也会随之改变,同时战斗的特质也将完全改变。例如:蜜儿一旦呼唤出荷叶童子·青凛,外型将变为青凛的样子,战斗模式也由蜜儿原本的辅助特质转变为水系攻击+回复特质。如此便使得战斗的策略性得到增强。

除了在战斗中可控制“化印兽”之外,所有的化印兽经由锻炼及培养,并通过悬圃的神性净化与赋予,将可以进化为更强力的能力与形态,至于该怎么去培养及进化,就要看玩家的个人喜好了。

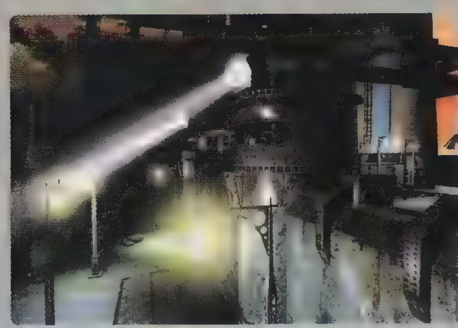
下一次我们将为大家带来“阵形”、“百人战”及“技能成长系统”的详细解析,让我们共同期待这个暑假。■

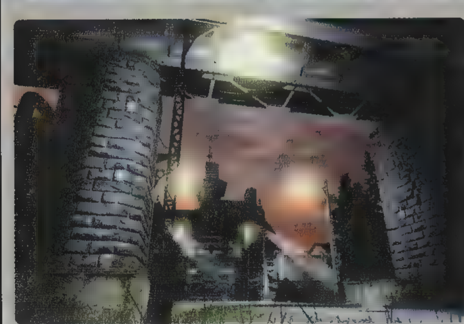
时间转变 TIME SHIFT

文/神之影

根据调查，每一款成功的游戏都有一个相当吸引人的卖点，例如《半条命2》的逼真画面、《波斯王子:时之砂》的时间倒流，前者依靠高超的技术，后者则依靠丰富的可玩性。如果FPS引入《波斯王子》的时间能力，那游戏的可玩性将变得怎样？位于俄罗斯圣彼得堡的Saber Interactive提出了这个假设，他们正在开发的《时间转变》(TimeShift，后文简称TS)也在尝试着这个假设

改变时间，颠倒世界



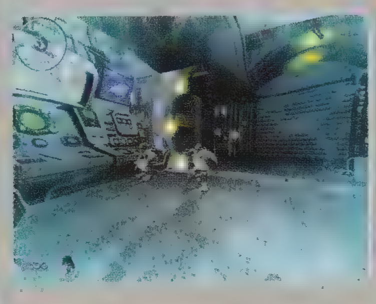


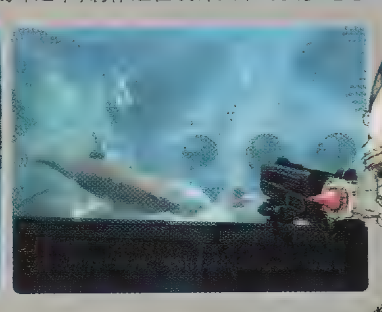
据说制作组邀请了好莱坞的导演和编剧来为游戏编排剧情。TS的背景设在了一个未来的世界，玩家扮演的是一位拥有时间能力的男子，他能控制时间来影响周围的事物，颠倒世界存在的规则。一天早晨，当他醒来后，发现原来居住的世界已经不存在了，而自己也出现在一个未曾见过的新世界，唯一能解释的理由是睡觉时没有控制好时间能力。来到这个新世界让他感到意外，军方正在通缉他，从此他将独自对抗整支军队，还包括一些也会使用时间能力的神秘敌人。在游戏中，玩家要执行11个任务，通过34个关卡。

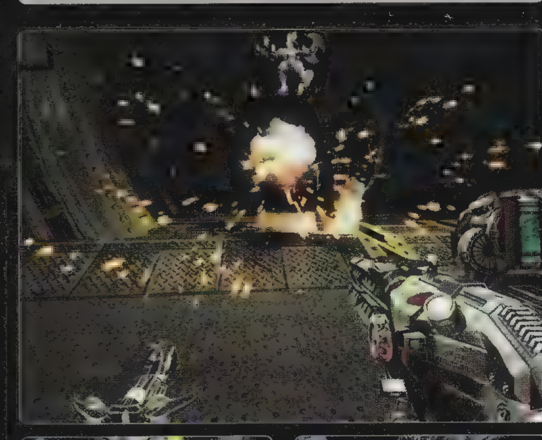
不光只有时间倒流

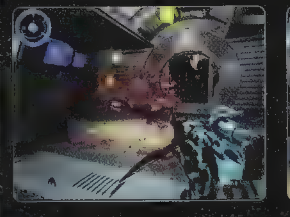
在"波斯王子"中，王子虽然拥有能控制时间的能力，但他只能让时间倒流，并不能完全支配时间；而在TS中，主角却能支配时间，他拥有三种时间能力，分别是"时间减慢"、"时间停止"和"时间倒流"，使用这些能力会消耗主角的时间能量，"时间减慢"消耗能量较少，则比较常用；"时间停止"常用于敌人围攻时，消耗的能量也会相对较多。事实上，这些能力的灵感来源于多款游戏作品和电影。

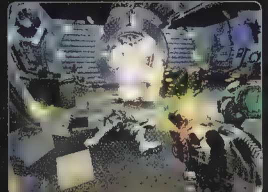
这三种时间能力并不是一味用于战斗之中，制作组在设计关卡时更多地考虑怎么与它们结合起来。由于时间能力能够影响环境，因此不少关卡的谜题也需要合理利用时间能力才能解决。举个例子，当敌人准备将桥炸毁来阻止玩家前进时，你可将时间变慢或者停止下来，赶到桥边干掉拿着炸弹的敌人或者赶在爆炸时跳过去，如果来不及的话也可以将时间停止，这时候桥爆炸的碎片都会静止在空中，你可以踩踏这些碎片跳到对面……时间能力的出现，使得游戏关卡更加开放，可玩性也得到了很大的提升。











新的世界，新的特色

在游戏性得到提高的同时，Saber Interactive并没有忘记对图象技术的加强，这是FPS必须具备的条件之一，TS使用的是自行研发的"Saber3D"引擎，这款引擎经过了5年的开发，一些高新技术也被加入其中，"法线贴图"技术可以创造令人惊异的高细节贴图和人物，"高级视差照明"技术可以产生真实的视觉深度和环境贴图。另外，用新引擎构造的新世界也是游戏的一大看点，玩家在游戏中能看到未来风格的城市和山地、森林等复杂的野外场景。

游戏里出现的武器只有10多种，除了冲锋枪、来福枪、阻击枪等传统武器之外，Saber Interactive还承诺游戏不会缺少独特的幻想武器，这些武器目前还在设计当中。尽管武器数目虽少，但只要与时间能力配合使用，任何武器都能给敌人带来致命的一击。■

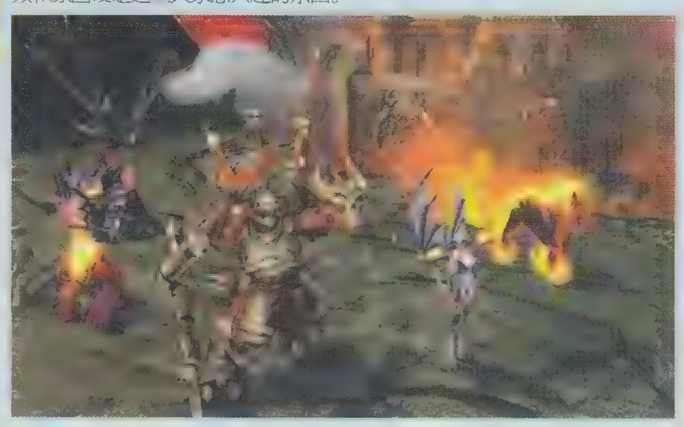
魔法门英雄无敌V

A-			
■名称	Heroes of Might & Magic V	■制作	Nival Interactive
■上市	2006年第一季度	■类型	策略［ST］
■代理	未定	■版本	英文版

目前Ubi Soft终于正式对外公布了经典回合策略游戏“魔法门英雄无敌”系列最新作——《魔法门英雄无敌V》(Heroes of Might & Magic V,后文简称HoM&M5),凭借开发“苍穹霸主”系列丰富的回合策略经验,俄罗斯游戏制作公司Nival最终被Ubi选中,有幸成为HoM&M5的开发者。

HoM&M5延续了四代的系统、保留了经典的回合制策略主体形式,而在战术系统等细节方面进行了较大的调整(当然这也都是官方的泛泛之辞)。其实游戏首先让我们感觉不同的只是3D图形所构成的画面。依照制作者的初衷,他们希望游戏可以向玩家喜爱的方向发展,但莫非这也就是为什么游戏看上去如此接近“魔兽”风格的原因?当然仅靠手头上这几张开发中的截图,所以我们还不能对作品作过多的评论,假使如官方所表示的,那么我们将在今年的E3大展上了解到更多相关细节。

目前,参考全世界众多英雄无敌粉丝的建议,制作者仍在对游戏系统的平衡性方面进行调整,可能在今年夏天的某个时间,开始游戏的beta版测试工作。而对于玩家来说,也可以从官方网站上获得游戏内容的介绍。现在官方网站似乎还只是个外壳,但Ubi官方表示,在不久后会陆续公布更多游戏内容,当然少不了截图、视频和原画设定这些大家感兴趣的东西。



赏金奇兵II 库珀的复仇

B			
■名称	Desperados 2: Cooper's Revenge	■制作	Spellbound
■上市	2005年第四季度	■类型	策略［ST］
■代理	未定	■版本	英文版

曾经一部效仿“盟军”的作品《赏金奇兵:西部通缉令》赢得了不少国内玩家的关注,如今,“盟军”系列日渐衰落,“赏金奇兵”系列却趁机公布了新作《赏金奇兵Ⅱ库珀的复仇》。

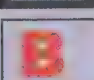
新一代“赏金奇兵”也迈入了3D化游戏的行列,用3D图像引擎创造出更广阔、更真实、更具互动性的三维环境。大峡谷、城镇废墟、印第安村落、军事要塞等等西部风格的场景在游戏中一应俱全。游戏提供有第一及第三人称两种视角,玩家可以方便地操作以著名赏金猎人约翰·库珀为首的6位角色完成任务。革命的引擎同时提供给各种角色更多细腻的动作,攀爬、游泳、潜行、跳跃……几乎可以随心所欲,由此执行的战术也会变得更为灵活。

夺命狂飙187

B+			
■名称	187 Ride or Die	■制作	Ubi Soft
■上市	2005年第三季度	■类型	动作［AC］
■代理	未定	■版本	英文版

由“极品飞车:地下狂飙”引领的地下赛车潮流,如今将由Ubi Soft的《187暴力赛车》推向新的高峰。按照Ubi行销总裁Tony Kee所言,“育碧带来了赛车类游戏的全新理念”。全新概念的意思依然是融合——“飙车+枪战”。好莱坞大片中惯用的炫目手法成为了游戏的主旋律,并在洛杉矶夜幕街头的舞台之上激情演绎。在游戏提供的各种模式当中,战斗通常只是手段而不是最终目的,抢先到达目标点才能获得胜利。事实上,游戏本质并没有太多新鲜感可言,只有视觉冲击才是真正乐趣所在。在一系列城市追逐和枪战场面中,回放、慢动作以及诸多视觉特效将给你带来更为强烈的感官刺激。作为一款动作型赛车游戏,其操作自然应该会相当简单,同时在车辆物理表现的拟真度上也会大打折扣,为了只是要体现一个“爽”字。

魔法之战



B

■名称 Battle Mages ■制作 Targem
■上市 2005年第二季度 ■类型 策略角色扮演[ST/RP]
■代理 北京布卡 ■版本 中文版

当俄罗斯著名游戏出版商布卡公司进驻中国之后，我们又有可能见到更多汉化版的欧美作品出现在市面上，《魔法之战》由此而来。在人类、矮人和精灵共存的幻想世界中，一场对抗野心法师，维护世界完整的战争在三大种族之间爆发了。顺应潮流的3D画面达到了时下同类游戏的普遍水平，一些细节特效也会有所表现。RPG+RTS的游戏方式主要表现在战斗中，从创建角色、战斗升级到技能学习都表现出RPG类作品的特征，而在战斗中指挥部队共同作战则是RTS的风格。游戏主要强调战术的运用，因此省略了传统RTS中的经营建设成份，玩家可以更轻松的展开战斗。

龙晶

B+

■名称 Dragonshard ■制作 Liquid Entertainment
■上市 2005年6月 ■类型 策略[ST]
■代理 未定 ■版本 英文版

首款在D&D背景下的即时策略作品《龙晶》在上市之前又连续发布新消息，更有大量新图片和视频放出，让我们了解到更多游戏细节。D&D最新的"爱博伦"世界，为打造这款混合型作品提供了可能。依据原始规则中划分明确的种族，玩家可以选择人类或蜥蜴人进行单人战役关卡，而在多人任务中，则还可以选择邪恶地精进行战斗。"双层"场景结构又为RPG与RTS的融合提供了可能，在广阔地面场景中，你可以操作大规模军团作战，而在狭窄的地下城中，就会回归传统D&D游戏风格，展开小队冒险。制作者将这种融合称为创新，而此时此刻，我们只希望D&D系统配合华丽3D画面，能做得更好。

古墓丽影：传说

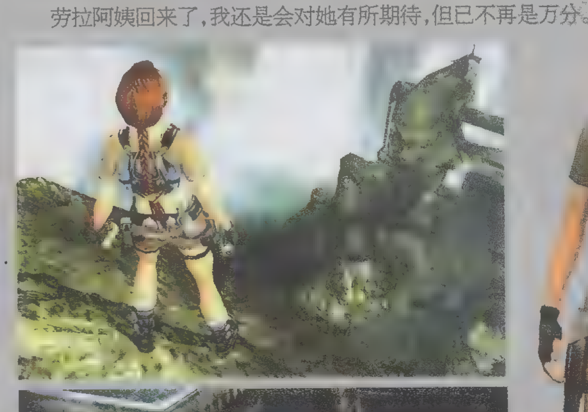
B+

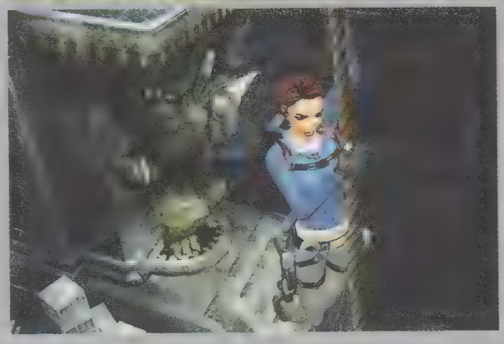
■名称 Tomb Raider: Legend ■制作 Crystal Dynamics
■上市 2006年第一季度 ■类型 动作冒险[AC/AD]
■代理 未定 ■版本 英文版

劳拉阿姨又回来了！如果说放在三年以前，我可能会毫不犹豫地给这款游戏打出A+的期待指数，但时至今日，我已经没有勇气对她期待更多，至少为了不在最终让自己过分失望。劳拉阿姨的新造型依然还是如此性感，身材比例的调整并不大，面容则与以往大不相同，更细腻且依然年青。最引人注意的是劳拉身上全副武装的道具，双枪、手雷、照明弹、望远镜和罗盘等等现代化装备挂满全身，身后标志性的背包也换成了时尚的新款，少了些怀旧的味道。

相对劳拉的全新造型，游戏本身的乐趣似乎要回归原点——幽雅的动作+解谜冒险。为了实现这一目标，制作公司Crystal Dynamics甚至请回了"劳拉之父"Toby Gard担当本集的监制，但不知这位老兄是否还能有胜过当年的非凡想象力。通过目前开发中的画面，我们很难发现游戏本身到底有哪些过人之处。单从画面贴图来看，这在今日算不上有多么出色的表现，甚至可以说显得简陋，而且游戏的上市时间还遥遥无期，这样的作品要想成功只有靠非常的游戏性了。

劳拉阿姨回来了，我还是会对她有所期待，但已不再是万分。





A

■名称 EverQuest 2 ■制作 SOE ■上市 2005年第四季度
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 游戏橘子 ■版本 中文版

EQ2世界巡礼
大灾变前后的诺拉斯

五百年后，世界变了。
对于未来，这是我们唯一知道的
昔日繁盛的安托尼卡被无情地拍碎了，神秘的费德沃、威严的奥都斯还有充满野性的库纳克甚至永远地消失了，就连露卡琳也毁灭……安托尼卡残存仅有的两座大城，同时也是这个世界最古老的两座城市——奎诺斯和自由港，或许在这里，我们可以找到大灾变的线索，以及……这其中的故事……

◆自由港◆

地如其名。

这座在联合帝国没落后，由定居点发展而来的城市，坐落在土纳瑞大陆的东边，是由那些有胆量在汨海冒险的人们所组成的一个热情却又危险的海港都市。而人类这个种族，忽视那些大部份自远古而来的古老种族，更有甚者，在他们占据后把别人的家园后用自己所取的名称替代了神祗们所取的。土纳瑞，这片广阔的大陆因而被改称为安托尼卡。

安托尼卡的诸城中，提到自由港，人们将留恋于那里的繁华，也不会忽略繁华背后错综复杂的政治关系。

独特的地理位置加上管理者开放的思路，自由港吸引了各地的冒险者，各种贸易异常活跃和发达。然而具有各种信仰各种背景的人聚在一起，难免会有意见相左的时候，由此引发的派系斗争也在繁荣的市场下面暗暗滋长。任何一个来到自由港的旅行者都知道，北自由港和港内其他地区的关系很紧张。因此大家都避免在一方的地盘上谈论有关另一方的事情。

这场争斗，很大一部分起源于两个行会的斗争——北自由港信奉拥光者的圣堂武士和牧师们与西自由港信仰多元化的自由港斗士们之间的矛盾。前者认为后者是包庇罪恶，后者则认为前者是过于偏执。两方面的矛盾最终使他们相互仇视，在任何一个领域中互相较量，甚至在各自的行会里公开悬赏对方守卫的脑袋。不过好在这场争斗并没有牵扯到无辜的平民（以及贫民）。

当然，自由港斗士们同时担负着保卫自由港的重任。关于兽人部落的传闻让他们很不安，于是花大价钱悬赏，希望有人能够提供线索表明他们确实存在。最后的结果是，有人拿着兽人的项链或者腰带去请赏——然而得到这些东西，对于这些有着冒险者或旅行家称号的人来说，实在是太轻松了。

在神的帮助下，自由港在大灾变后得以幸存。然而卢坎·德莱勒，这个背信弃义的不死爵士，霸占了上古神器——灵魂之火，篡夺了胜利果实，在卢坎骑士团的帮助下，赶走了帮助他们一同抵抗兽人、巨魔混合军团的真理骑士和玛尔牧师，完全掌控了这座历史悠久的城市，监视并利用统治阶层扩张城市的影响力和控制力。残存的邪恶种族纷纷从碎裂的大陆迁徙至此并在城内安家落户。现在城中最强的派系有五个，他们都尽全力争相满足卢坎德欲望……

有未经证实的消息说，其实在五百年前，自由港民兵就是卢坎一手组建的，他的野心从未停歇……

如今的自由港，被称为"堕落的城市"，是邪恶者的天堂。

◆奎诺斯◆

联合帝国没落后，幸存的人类大部分居住在土纳瑞大陆的中心——卡拉纳平原。土纳瑞，也就是后来的安托尼卡，只是……换了个名字而已。得天独厚的地理环境加上短暂的和平，人们很快在这里建立了村落。村落经济文化的发展，产生了城镇，并且使得村落之间也出现分工和分化。最终，发展出了土纳瑞的两个城市——奎诺斯和自由港。

如果说自由港是奔放与自由，那么奎诺斯绝对是高尚和有序的。安托尼乌斯－贝尔一世，这个强大而崇高的人类集团的首领，用高尚的法律建立了奎诺斯，使它从一开始就在一种严整的秩序中井井有条的运转。

坐落在山区边缘的奎诺斯没有自由港那般的喧嚣，多的是一份宁静与和谐。不过这并不妨碍统治者贝尔家族的独裁和傲慢。在大灾变来临前，他甚至和自由港的卢坎一样拒绝面对现实，拒绝面对拉洛斯大军再度兴起的状况。他相信，他的卫队足够保卫自己的领地。若不是兽人军团奴役格诺怪的行为冒犯了地狱公爵巴瑞尔，招致他的化身袭击兽人军团，恐怕奎诺斯也不复存在了。

不知道为什么，现在的奎诺斯会被一个在大灾变中出生的年轻女子所掌管，尽管有记载称她持有血统证明，但这种行为，仍被一些人所怀疑。不过她的魅力决不仅仅源于漂亮的脸蛋，更重要的是，她发自内心的演讲，总能激励她的国民相信以他们的才干足以成就一番伟大的事业，鼓励他们对未来作出正确的判断。作为一个领袖，还有什么比这样的能力更重要？

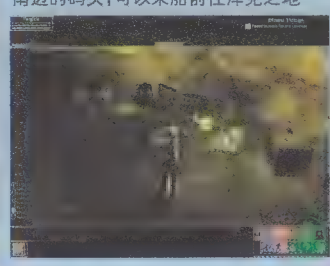
在她的领导下，奎诺斯就像一座象征力量与高贵的灯塔，指引着诺拉斯碎裂大陆上所有愿为改善社会、涤荡邪恶而努力的人们。全诺拉斯善良的灵魂从此得到了依靠、方向和庇护。

◆常寒峰◆

曾经是野蛮人生活的地方，连接着哈勒斯与永寒堡垒和布莱波罗。

当兽人军团进攻哈勒斯的时候，艾玛拉和她的丈夫带着老人和小孩就是从常寒峰，途经布莱波罗、奎诺斯山区，最后成功逃到奎诺斯城的，并在那里与守城的将士击溃了兽人军团。

现在常寒峰还保留着通往永寒堡垒的路，甚至还有新开辟的地方。在常寒峰南边的码头，可以乘船前往泽克之地——兽人们的荒地。



◆泽克之地◆

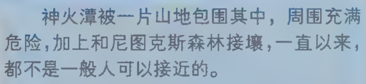
很明显，这块岛屿是大灾变的产物，而且是以战神泽克的名字命名的，岛上的大多数遗迹也和兽人有关。北部有一个幽灵部落的大本营，中部偏北一点是一个废弃的矿场，塔伦和索伦部落分别有自己的定居点，还有一些部落散落在各地。很奇怪的是，在南端，可以直接到达雷霆之地，而不是安东尼卡。

岛上笼罩着一种奇怪的气氛，好像泽克随时可能出现。

◆魔法之地◆

在庇护之岛的正北方。如果不是其东方连着大河谷，我们恐怕会认为这是大灾变新制造的一片土地，看来它还是原来安托尼卡大陆的一部分。大概相当于以前迷雾丛林和魔眼部落的地方。岛上多是山丘与丛林，也有矿场，不过看起来也都废弃了。

总的说来，这是个神秘的地方，现在对它的了解还不多。



◆神火潭◆

神火潭被一片山地包围其中，周围充满危险，加上和尼图克斯森林接壤，一直以来，都不是一般人可以接近的。

这一泓水，其实是个火山湖这里火山非常活跃。到处是天然花岗岩和钴矿石，山坡上也没有任何生命迹象，石头和岩浆覆盖了暗灰色的荒地。

寄居的生物们大多适应这里的温度，过着弱肉强食的生活。一些游牧民族的隐者也移居到这里，在旁人看来一无是处的荒地享受着无人打搅的平静生活。

据说此间的生物已经不是原来的样子，是召唤师尼吉娜改变了它们的外表——她生活在附近一座废弃的神庙里面。人们过去可以拜访她的神庙，可惜大灾变后，就再也没有人见过这座破旧的庙堂。

神火潭还有几个值得注意的地点，一个是纳盖风洞穴，还有索罗塞克神庙以及索罗塞克之眼。索罗塞克，就是烈焰王子，大灾变中怂恿兽人的神祗。索罗塞克神庙是一个很独特的区域，这个区域不是为了冒险狩猎或是买卖而存在，它是一个在内部相互影响、相互作用的地方。不同种族不同职业的人们来到这里，只是为了得到神的旨意，尽一个信徒所能。另外两个所在都是地下城，相比之下，索罗塞克之眼逃过了大灾变；有传说纳盖风就是沉睡者克拉夫的父亲，不过，关于他和他的洞穴，已经随着大灾变，成了未解的谜团……

◆费洛特◆

四通八达的费洛特，原本居住着很多蜥蜴人，是安托尼卡大陆上一块重要中转站，连接着拉泽山区、奥格克、卡兹土勒失落神庙、伊诺土勒沼泽、惊惧神域等五片区域，是洞穴巨人们通往外界的一个重要枢纽。

大灾变中，乌尔杜克在巨魔军团攻下古克塔之后，将部队一分为二：一部分从伊诺土勒沼泽向北，前往北罗沙漠南部与兽人汇合；另一部分由乌尔杜克亲自带领，取道费洛特攻打拉泽山区。当然，在经过费洛特的时候，他们顺便拜访了一下卡兹土勒失落神庙，试图收编恐惧之神的军队。不过他并没有如愿得到这支部队，气愤的乌尔杜克摧毁了神庙，打破了恐惧之门。正是这一行为冒犯了恐惧之神，这也成为他的部队在自由港外面被一团绿雾所打败的原因；而他本人，也因此丧命。

现在，费洛特从安托尼卡单独分离开来，成为一个孤岛。卡兹土勒的神庙孤单地位于岛的东端，北方不远处的海面上有一个叫做寂静之翼的地方，传说有一个巨大的蜻蜓和她的随从，但是没有人接近过她们。为什么费洛特在大灾变中得以幸存，没有人知道。但是有一点可以肯定，恐惧之神还会回来……

如今，在四处漂泊的吟游诗人们的歌曲中，人们可以依稀听到一些关于大灾变的破碎传说……

……

“战神和烈焰王子都找到了自己的化身，巨魔和兽人甘当邪神的傀儡……

奎里欧斯与卡拉那守护着两座古老的城市，却看到独裁者的冷漠与傲慢……

灵魂之火点化了觉醒的灵魂，维拉莱克穿透了首长的胸膛……

古克塔已沦陷，哈勒斯在燃烧；巨魔和兽人，这天生的主仆重新纠结，却见到两座空城……

上古克与奎诺斯，放弃不等于失败，坚持却也并不意味成功……

野心和傲慢让人忘却仁义与谦卑，甚至将信仰抛到脑后；任何征服都要付出代价，即使没有流血，也会有其他的途径……

恐惧之神没有叛变，地底公爵也未曾倒戈；‘多行不义必自毙’乃为古训，自己吃下的果实，必定是原来所种下……

骑士牧师和民兵，谁是真正的英雄；贪婪的黑影抢夺了远古的神器，得了救的却将剑放在恩人脖项……

诸神真的抛弃了他们的信徒？为何却保留了如此多的神庙，在这空前的灾难之后……

有人说神域是灾难的根源，好奇心将人类赶上绝路；

秘密的会议达成共识，成就了命运的呼唤；

这是神的惩罚，这是人的悲剧……

露卡琳的爆裂，将黑夜变成白昼；巨大的碎片砸向大地，众生相互推诿猜忌……

这是一个全新的世界，既不属于过去的诸神，不属于过去的龙与大军；

它属于你，立志探索未知的神秘事物的勇者；

这是你们的时代，命运的时代，

快去吧孩子，你的船长在等你，你会成为这个新世界的一部分，这个你从不曾想过的新世界……”■（**文 / 愤怒的蛐蛐**）

A-

■名称 King Of Kings 2	■制作 雷爵资讯	■上市 2005年6月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗	■代理 亚洲互动	■版本 中文版

万王之王2

KING of KINGS

大家好！又见面了！作为亚伯里亚[illegible]最高贵的人，这篇文章除我之外真是找不出合适人选来[illegible]当年一群高呼着"King Of Kings!"的狂妄孩童，现已都[illegible]有成的社会精英了。往事随风，如今《万王之王Ⅱ》即将登陆[illegible]战士们，你们准备好了吗？

《万王之王》是中国第[illegible]上的网络游戏，在它之前的《UO》只是模拟器而已，而[illegible]《万王之王》是真正的国产游戏，并为中国游戏事业的发展做出了巨大的贡献。如今活跃在业内的游戏人，大多都是《万王之王》的运营人员或者是玩家，这笔宝贵的财富是不可估量的

印象——亚伯里亚的热情

在写这篇文章时，我双开了《万王之王》与《万王之王Ⅱ》两款游戏，情绪也经历了两种截然不同的极端。《万王之王Ⅱ》虽然是全3D游戏，但还是给了我一种独特的感觉。时下泛滥的"虚幻"引擎，随便翻翻就有十几款，开始的新奇已然变为习惯，而《万王之王Ⅱ》虽说自主研发的3D引擎还有那么点点稚嫩，但靓丽的风景也给我新鲜感，能想到的最直接的形容词就是——爽！

另外就是《万王之王Ⅱ》的客户端，一款全3D游戏的客户端只有百兆大小相比那些动不动就上G的游戏，显得异常体贴。特别是相对我们这些骨灰级玩家的骨灰级旧机器，这样的容量真是让人感动。

主流——操作模式的改变

曾经在万王世界战斗的人们是否还记得那四百多个按键和上千条英文命令？是否还记得那复杂的操作所历练出的精湛技术？坦白讲，当我再次进入《万王之王》后，看着自己那技能全满，额点上千的ID时，我居然不知道怎么切换"跑"和"走"，真是汗颜啊！

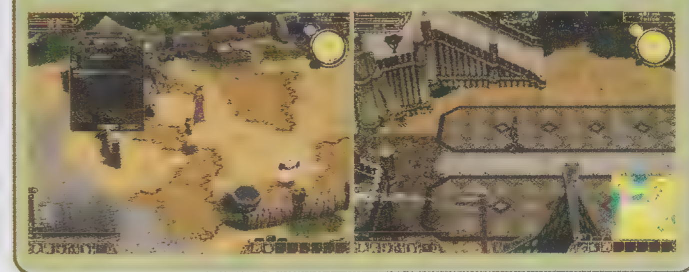
相对《万王之王Ⅱ》则完全没有这个顾虑，我只用了十秒就了解了游戏的操作，其主要原因是此款游戏使用了现在主流的操作方式，让新人更容易上手。当然这样的设置也许会让老玩家抱怨，觉得操作缺乏个性，体现不出技术。其实不然，虽然操作简化但技术性却不见得比前作差，相反简化操作后，游戏的节奏变的更快，对抗程度也更高了。

不过，小生在此要抱怨一句，《万王之王Ⅱ》应该保留前作中的聊天设置，那10个频道的设置是所有网络游戏中最棒的，看似烦琐，但每个频道都有其自身的存在价值，玩家大多都习惯用自己的频道设置来游戏，有些不常用的也会自己屏闭掉。

新手——冒险旅程的起点

前作中最令人印象深刻的，恐怕就是人物的中文ID吧?如果大家没有输入名字的话，就会被系统自动生成为"新手冒险者"，而一些变态玩家也喜欢用这个ID来展示自己的个性。现在我们就来看看《万王之王Ⅱ》的新手之路。

进入游戏后，最先做的当然是创建人物，游戏提供给玩家不同性别、发型、颜色、相貌等等进行自由搭配选择，以创造出不同独具特色与个性十足的人物造型。另外，在初期将有3种基础职业可供玩家挑选：战士、信徒、旅人。战士有许多强化自己的特殊技能，可以使用重型铠甲和最具有威力的武器；信徒的魔法能加强队伍的实力，但只能穿着轻型的衣袍

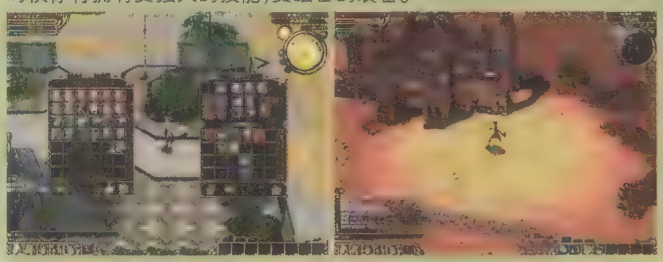


和使用简单的武器；旅人拥有一定的肉搏能力，也可以穿戴皮甲，但是对旅人来说，直接攻击并不是最聪明的作法，隐匿地接近对手，从背后补上一记毒刀才是旅人的标准战法喔。这与前作相比有很大不同，所以要特别注意。

新手玩家冒险的第一站是巴布朗港，这是《万王之王Ⅱ》中新添加的场景之一，取代了以前的新手冒险区。在这里要说明一点，就是《万王之王Ⅱ》有着卓越的任务链系统，大家游戏的时候要特别注意，不要错过了任务哦。6级以前，去巴布朗港地图中间找那位胖牧师，他会免费为大家进行治疗，恢复大家所有的属性值，这一点在初期一定要多多利用。不过，这位胖牧师很小气，因为玩家一旦超过6级，再找他进行治疗，就需要支付一定的金钱了。真是怀念“雷葛”大人啊！以前只要冲他点头鞠躬，他就会给你一个超大的医疗魔法，而且还会给你加上“祝福”，哪象这个吝啬的牧师，他一定是伪神论者！（在此请求主的宽恕，因为我所有的ID都杀过雷葛大人N次……）

一旦玩家达到8级左右，就可以在巴布朗港的东南面找到一个传送点，来到万王之旅的第二站——北乌鲁台地。还记得这个地方吗？前作中的险恶之地——恶魔PK迷宫！不知道为什么在续作中这里变成了新手的旅行胜地了。

《万王之王Ⅱ》的职业设定与前作和现下所有的游戏都不相同，三种职业都十分全面，各种技能让人眼花缭乱，要熟悉这些则需要很多窍门。练级中期的瓶颈比较麻烦，大家的装备不能跟上级别，而技能又不够高，这个时候就要尝试着利用地形卡怪，用弓箭或者魔法技能来远距离杀伤敌人，而且在地形复杂的地方，怪根本打不到你，你可以一点点地磨死高级怪。一旦你的级别到达35和55级，就可以使用转职道具了，这时候你将拥有更强大的技能，更眩目的装备。



徽章——身份与力量的象征

徽章是《万王之王Ⅱ》里新出现的系统，可以配戴在英雄身上，增加英雄些许的能力，英雄最多可以配戴三枚徽章在身上。单独一枚徽章威力相当有限，而且名称相同的徽章也只能配戴一枚，但是当徽章之间的属性相同时，徽章的效力会发生连锁，可以大幅提高玩家的能力，甚至使玩家具有一些神秘的力量。这个东西我在台服没能搞到，但看这意思或许有点《魔兽争霸》中光环武器的效果。

赏金猎人——为钱而存在的勇者

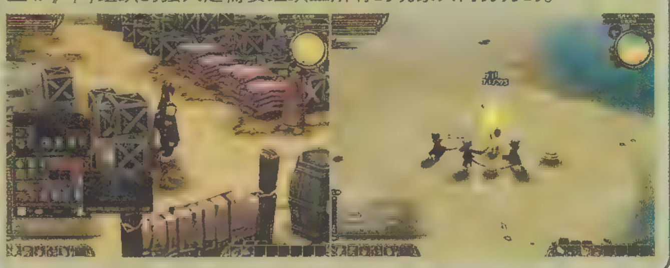
很多报道都说《万王之王Ⅱ》的赏金猎人是新增系统，其实早在前作中就有这个了，城邦通缉令就是赏金猎人的衣食父母。小生我无聊的时候就经常在各个地图转悠，顺便打个who-L（查询同地图玩家）看看有没有被通缉的，然后直接一路杀过去，将罪恶的生灵谴责至死！

《万王之王Ⅱ》结合前作的优点，将很多任务融入赏金猎人系统，一些超级武器、绝世神兵都在这些任务中。大家一定还记得那些锁ID的超级装备吧！这些都是一个孤胆游侠不可缺少的！

组织——情义无价的集体

“组织”系统对于老玩家来说都不陌生吧？现下大陆的十大战争公会中，有一半多都是从《万王之王》的组织中诞生的！而续作又将这一功能改良加强，使其更具魅力，也更加实用！

组织新加入升级系统，只要组织里的人数达到一定程度后，找组织管理员洽谈，并且准备适当的物品与金钱，就可以提升组织的等级，组织升级后就可以拥有更多的功能了。已经成立的组织会有固定的维持费，如果组织仓库里的金钱不够负担维持费时，组织据地会被封锁，直到缴清款项才会重新开放。另外，组织在可以升级的同时，也是可以降级的。当组织成员的人数低于目前组织等级人数需求下限时，组织的等级就会下降，直到下降到能满足等级需求的下限人数为止。所以在《万王之王Ⅱ》中，组织的强大是需要组织里所有的玩家共同努力的。

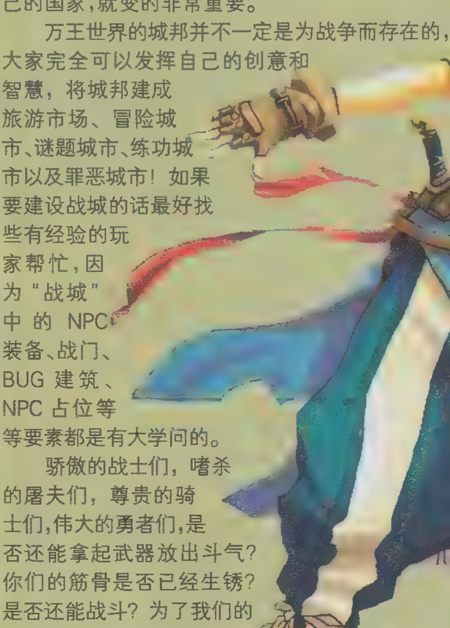


城邦——梦与荣耀的国度

写到这里突然有了太多的感慨，因为万王世界的城邦给过我们太多的感动。回忆往事依然能体会到当时的感觉……

玩家可以在游戏中拥有一块土地建立国家，但是建立国家也是需要达到一定的条件的。申请建立国家的玩家等级需要达到35级，拥有20个以上的其他玩家支持，还需要持有特殊物品“亚伯里亚之杖”，最后还要交纳一定量的金币。当玩家满足了这些条件后，就可以找国家管理者申请建立国家了。新建立的国家就像一个刚出生需要呵护的婴儿，需要国王和国民们共同的去建设它。《万王之王》中的国家建立后，整个国土中只会有一个市政中心，其它的一草一木都需要玩家亲自去创造的。每一栋房屋，每一个商店，每一条街道小路，每一个风景，让玩家建立自己心目中的理想乐土。基于现实，国家在建设中也是需要原材料的，包括木材、石材、金属、水晶等物资，这些都是用于国家建设的最基本材料。原材料只能是国家来生产的，产量也是有限的，所以如何更好的利用现有的资源来建立好自己的国家，就变的非常重要。

万王世界的城邦并不一定是为战争而存在的，大家完全可以发挥自己的创意和智慧，将城邦建成旅游市场、冒险城市、谜题城市、练功城市以及罪恶城市！如果要建设战城的话最好找些有经验的玩家帮忙，因为“战城”中的NPC装备、战门、BUG建筑、NPC占位等要素都是有大学问的。



骄傲的战士们，嗜杀的屠夫们，尊贵的骑士们，伟大的勇者们，是否还能拿起武器放出斗气？你们的筋骨是否已经生锈？是否还能战斗？为了我们的亚伯里亚大陆，我们深爱的故乡，回来了，回到战场，回望那些可爱的待宰羔羊……

■（文/网先队·皓晨风）

■名称 完美世界 ■制作 祖龙工作室 ■上市 2005年5月
■类型 网络角色扮演［MMORPG］ ■代理 完美时空 ■版本 中文版

B

幽[illegible]斜倚在翠竹旁，灵动的眼神、羞怯的笑靥，让人为之一动，不想美人一转身，翅[illegible]将于今年5月份和玩家正式见面的百分百国产3D网游《完美世界》的画面。

天人之间的世界

天地混沌亿万年，造物神盘古自解全身化为日月星辰、神灵万物。由盘古精魄所化，掌管天地间最重要的五种物质"金、木、水、火、土"五位元素神，[illegible]自身也陷入永久失去信仰的险境。不得已倾众神之力，在天界与人界之间开创了一个全新的境地，是为"完美世界"，因其位于天人之间，又被称之为"天上人间"。

[illegible]黄帝之城、青帝之城、赤帝之城、白帝之城、黑帝之城。这五座大城分列东南西北中，几乎所有小型城邦都受其所节制，又被后人称之为"五帝名都"。

完美历2905年，完美世界在一夜之间遭遇巨变：西陆神秘的大军突袭血海关，无数种大陆居民叫不上名的怪物蜂拥而入；东方岛国青帝之都的军队在黄金海岸以北登陆，直接威胁[illegible]界的巨大威胁，中陆原本纷斗不休的各个种族被迫理智的趋向和解，黄帝之都与[illegible]……

[illegible]典神话的烙印；而在东方，我们有自己的神话长篇，在日益受到西方文化侵蚀的今天，我们更[illegible]

独一无二的变脸

网络游戏中的角色大多是视觉系美女帅哥（当然怪物角色除外~~），但却不是独一无二的。一场刀光剑影之后，想找个MM聊几句，显示一下自己辉煌的战绩，却发觉很难在芸芸众生中找到个心仪的，MM几乎都长一个样，好不容易凭着对名字的喜好选中一个，正想大呼相见恨晚，哪料对方冒出一句"我不是MM"，瞬间满腔激情像被泼了硫酸面目全非，那个尴尬啊。

进入《完美世界》，你可以把这些顾虑全然抛诸脑后。游戏丰富的自定义系统，超越了[illegible]支持，让你可以调整到身体的每一个细节，具[illegible]型、发色、脸型、肤色，还能自己调整高矮胖瘦，甚至胸围……所有的细节和大轮廓都可以自己塑造。你想貌赛潘安、娇似西施么？没有问题！还是你觉得自己已经增一分太多减一分而太少了呢？那也没问题，就拿个镜子或照片把你自己复制上去吧！既然是属于你自己的角色，那就要是独一无二的，无论是英俊[illegible]可以帅得有个性，美得有特色，不用再担心会"撞脸"了。

[illegible]

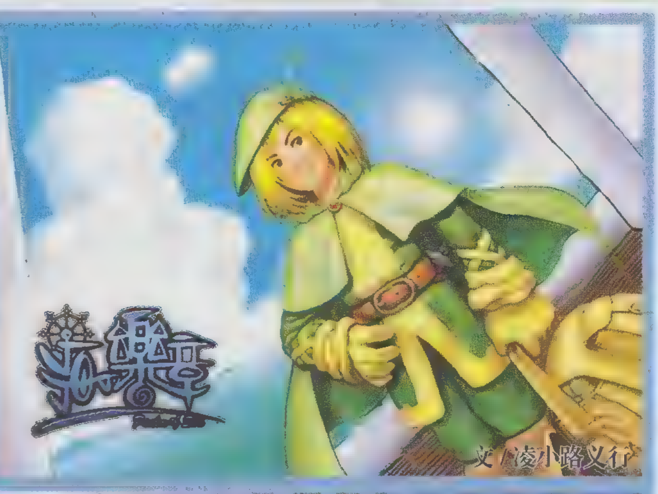
超越梦想的翅膀

[illegible]样，扇动着梦幻的羽翼，悠闲自在地飞舞着，却[illegible]自己的躯体能生出一对美丽的翅膀，像神话中[illegible]长久以来，人类一直在为寻找这对翅膀而不断[illegible]

[illegible]了这对超越梦想的翅膀！真三维自由飞[illegible]在中国原创网游历史上还是第一次！真正的立体飞行，超前的世界级网游[illegible]新，彻底颠覆以往的战争格局。想想[illegible]逸事你体验过吗？飞翔[illegible]俯物的优越感、飞身而[illegible]——这绝对是游戏中[illegible]实的场景，当你的能力提升到一[illegible]的等级之后，你就能拥有梦幻的神翼，各个种族的神翼依据本族特性设计，各有千秋。

身展双翼飘飘欲仙的感觉必将让你感受到诸神赐予的力量，你拥有的不仅仅是一双翅膀，有了她们的存在，[illegible]永远不会寂寞，[illegible]你能发掘更多意想不到的神奇！■

2003年，一款正在研发中的，名为《海之乐章》的国产航海游戏在满是泡菜的国产游戏界吸引了不少玩家的注意。从其资料来看，清新的画风，卡哇依的Q版人物造型，让玩家们十分期待。然而此游戏之后就没了消息，正在玩家快遗忘掉它的时候，时隔两年，这款游戏开始了全国压力测试，让大家惊喜万分。



文/凌小路义行

目标！基德的宝藏

故事围绕着一本古老的航海日记展开。航海历75年，海上贸易与运输，在人们的生活中起着越来越重要的作用，是许多人赖以生存的手段。而在葡萄牙里斯本的一艘巨轮上，保存着一本陈旧的《冒险者日志》。这本日志记载着航海时代的开创，对于有航海理想的人们来说是最难得的导航手册，上面标有前人发现的所有新大陆，还有在航海过程中遇到的各种问题。由于日志中提到"我们现在所做的事必将成为后人航海的伟大乐章"，所以这本日志和这段经历被称为《海之乐章》。

而更重要的是，日志的首页，夹着一张褶皱的纸张，上面记录了一个叫"基德"的航海者的故事。基德本是一个凶恶的海盗，他在一个地方埋藏了一批宝藏，很多年青人为了这批宝藏，纷纷穿上了水手的制服，跳上船，加入到航海的洪流之中。而作为玩家的你，是不是也为这堆宝藏动心了呢？那就快快加入吧。

称号！这可是大人物

在游戏过程中，完成各种各样的任务，就会得到各种各样的称号。《海之乐章》的称号不同于别的游戏，这是一张张证明你拥有称号的纸卷。把这些纸卷装备到身上，在名字上方才会显示出当前的称号。随着游戏的进行，会得到越来越多的纸卷，但是玩家只能装备一张纸卷。当拿到一个更酷的称号时，需要取下先前装备的纸卷，才能装备上现有的称号炫一把。而称号不仅仅只是个摆酷的东东，许多任务还要装备相应的称号才能完成呢。

职业！我才是最炫的

你是想做一个精通魔法的占卜士还是一个擅长治疗的巫师呢？或者是身强力壮的剑客、弹无虚发的火枪手？《海之乐章》中，为大家提供了各种各样的职业，除了前面所说的四种，还有小偷、商人、冒险家，绝对满足你的好奇心。

人物升级后，便要提升力量、直觉、智力、感知四项基本属性，这些属性，都对应着你的职业，影响你的职业技能的威力。每个职业都有自己特有的技能，并且会随着熟练使用而提升等级，等级提高威力自然就不一样。举起你的法杖，拿起你的剑，多多使用那些炫炫的技能吧。

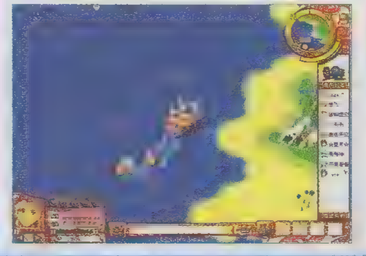
出航！遨游四海五洲

如果只顾着在城外打怪升级，那不就成了"泡菜"了吗？这可是个航海游戏啊。在任务中得到了第一艘船的时候，一定会让你激动不已，恨不得马上出海巡游一番。且慢，把准备工作做好，才能万事无忧哦。

和一般的航海游戏一样，船上要配足水手和给养。把水手和给养放到船仓中，本来不多的船舱就已被占去了两个。那就把那些闲制的空舱发掘出来，做成有用的船舱，例如存放商品（储存舱），或是安装火炮（炮舱）、安装装甲（装甲舱）、安置水手（水手室）。一切准备就绪，装好货物，扬帆出海吧。到了大海上，才知道天地广阔啊。注意好风向，好好的驾驶自己的船。还要时时注意海上出没的海盗和海怪，船沉了可就血本无归了。

朋友！才是最重要的

游戏没有朋友怎么行呢？在《海之乐章》中，朋友和团队才是最重要的。不要指望自己一个人就能纵横四海，也许门口等级不高的海盗就把我们的孤胆英雄给挂掉了。城市周围的那些怪物，都不是好惹的，拉上你的朋友们，大家齐心协力，才能轻松战胜这些怪物。而那些需要消灭迷宫中的那些BOSS级的敌人的任务，更是要玩家相互协作，共同进退才能完成任务。



和朋友一起在海上旅行，更事一件惬意的事啊。一边漂荡在蔚蓝的大海上，一边聊着天，相互报通各个城市的物价。而或一起与海盗怪兽干上一架，大家横过船舷，来个齐射，再厉害的敌人也顶不住吧。■

B+

■名称 真封神之天尊地魔 ■制作 圆桌武士工作室 ■上市 2005年第二季度
■类型 网络角色扮演（MMORPG） ■代理 上海米果在线 ■版本 中文版

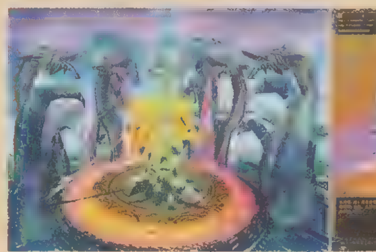
真封神之天尊地魔

扛着中华网游的大旗，从远古商周的废墟里复活，在中华网游3D的绚烂里升华，于群雄逐鹿的网游里封神"，他们就是上海米果在线信息服务有限公司的圆桌武士游戏开发工作室。圆桌武士工作室正式成立于2004年4月，整个团队平均年龄为25岁，核心成员的游戏制作经历平均为5年，曾有多款单机游戏和两款3DMMOG的开发与维护经验。《真封神之天尊地魔》是由圆桌武士工作室历时两年、耗资2000万人民币研制的一款国产3D网游。

又见封神

《真封神》采用家喻户晓的中国古典小说《封神演义》为故事背景，神仙、法宝、上古神兽……中国神话中的各种元素在游戏中被淋漓尽致地表现出来。游戏主题围绕商、周两大阵营彼此对峙、长达数年的明争暗斗，衍生出分属两大阵营的玩家之间的诸侯国征战与大型国战系统。

在《真封神》中，玩家既可以感受到原汁原味的中国上古神话风韵，又可以亲身体验超酷特炫的法宝、雄猛威武的上古神兽、万人厮杀的国战场面，及至超越凡人想象力的封神系统。

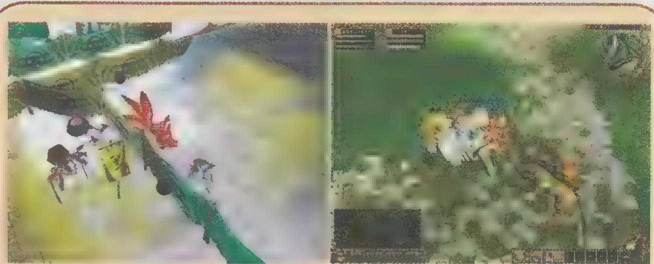


功能强大的3D引擎

作为一款国人自制的全3D网络游戏，《真封神》的所有技术均建立在圆桌骑士工作室自主研发的RT-Engine上。RT-Engine是一款专门针对万人连线网游而开发的引擎，从基本的游戏底层渲染系统到网络高效能传输、防弊侦测系统，圆桌骑士工作室做了完整的规划、设计和制作。

RT-Engine引擎的特色体现在多个方面，集多纹理混合技术与MIP映射、高效能变幻粒子系统、动态光源、全环境雾化效果、多种自然环境实时模拟、镜面高光、神经网络人工智能处理和跨区域无限扩展地图系统等多种高端功能于一体。

结合先进的引擎技术，玩家将被置于一个以中国古典文化做底蕴铺陈的上古虚拟世界之中。你可以在浩瀚缥缈的神话世界中尽情遨游，



而不需要任何载入时间。强大的引擎细腻地再现了神话世界的光怪陆离，大者可以表现出壮阔的山川河流风貌，小者生动地刻画了一草一木的灵动。

美女与野兽的组合

看过《封神榜》小说的读者一定会对其中的神兽印象深刻，火眼金睛兽、玉麒麟、四不象都是老少皆知的形象。在《真封神》的立体空间中，这些神兽终于得到了真实的呈现。神兽是风舞者职业的专长，成长之后不仅可以协助战斗，还可以骑乘。高等级的神兽还会自我成长出不可思议的人工智能，丰富与玩家间的互动模式。

《真封神》的神兽可以分为攻击、防御、平衡等不同类型，神兽的成长非常缓慢，与人物的成长速度大致相当。神兽平时以道具形态存放于道具栏中，召唤出来后可以协助主人战斗，获取经验并一同成长。神兽达到一定等级后会习得特殊技能，在战斗中有一定几率发动，主人的能力也会影响骑乘的发动几率。

立体空间的国战系统

《真封神》的国战再现了三千年前的历史，汜水关、界牌关、穿云关、潼关、临潼关五大关卡，待玩家挥戈镇天下，气势宏伟的商、周两国对抗，更是不同于一般帮会战的战争场面。游戏会邀请玩家加入战争一方，在系统发出命令后，国战即告启动。《真封神》中的国战分为以下五个阶段：

一、**诸侯建立**：玩家达到一定等级后就可以建立自己的诸侯国，然后广招天下贤士，共襄大业。当然，一定的资金与声望是不可或缺的。

二、**诸侯发展**：招兵买马，民丰财阜。通过完成任务，诸侯国可以逐步扩大规模，获得更多的权利，声名达于朝野，甚至可以通过攻打采邑获得国家的统治权力。

三、**采邑诸侯**：获得采邑的诸侯可以收取税收，获得特殊物产，挟天子以令诸侯，享受无上的荣耀。但是对内要防备其他诸侯取代自己的地位，对外要筹备商、周国战。

四、**国战争锋**：养兵千日，用兵一时。系统将根据史实的发展，启动国战系统，商、周双方需要占领阻隔于中间的汜水关、界牌关、穿云关、潼关、临潼关等五关，攻入对方的国都。

国战中取得优异战绩的玩家可以得到封神的资格，变身为传说中神一般的角色，并拥有该神祇的特殊能力。■

以魔王命名的引擎

Karon（卡隆）在《挑战》的故事背景中是一位魔王。据上古史书记载，人类大灾变约200多年前，半人半神的阿罗森族与人类在人间界的永恒大陆上正进行着血腥的战争，被称为"贤者"的先知卡利滋为拯救人间界举行了一场召唤修罗界生物的仪式。不幸的是，这一仪式被阿罗森族利用，借由这个仪式，守护修罗界大门的Karon和修罗界的怪物倾巢而出，试图阻止卡隆的卡利滋也被撕成了碎片。幸运的是，卡利滋在临死之前将通向修罗界的大门关闭，并成功封印了卡隆。但人类已经被修罗界怪物所屠杀，所有的国家和文明瞬间消失。后人称这次毁灭为永恒大陆的"大灾变"。

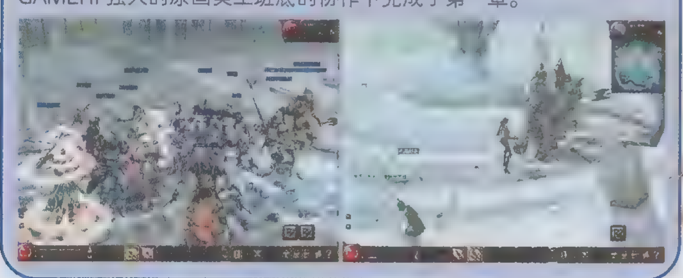
为显示《挑战》的引擎拥有怪物般的性能，GAMEHI公司将自行开发的3D游戏引擎命名为"Karon"。在Karon的威力下，整个游戏无论静态场景的渲染、塑造，还是动态的战斗场景特效，都迸发出强烈的视觉冲击。

韩国GAMEHI公司制作的网络角色扮演游戏《挑战》（Dekaron）从2002年开发至今已有三年时间，2005年，它完成了第二次封闭测试。有韩国媒体给予其"救市网游"的称号，希望它能重新挽回韩国在中国网游市场日益凋零的份额。

名武师与名导演

《挑战》花费了上千万人民币，邀请亚洲著名武师为游戏制作动作特效。游戏中人物的各类动作，包括平时的休息、交谈、买卖、打招呼等行为，以及跳跃、冲刺、挥砍劈斩、旋转、后仰等战斗动作，都应用了真人动作捕捉技术.

除有亚洲武师相助外，《挑战》还邀请到了一些耀眼的明星为游戏助阵。曾勇夺韩国2004票房冠军的《太极旗飘扬》的摄影导演李在真为游戏精心打造了气势磅礴的CG片头动画，该CG取材于同名奇幻三部曲小说。与此同时，《挑战》的周边同名漫画也在韩国漫画名师以及GAMEHI强大的原画美工班底的协作下完成了第一章。



职业介绍

骑士：被训练为拥有强大力量的他们，为了守护教团而展现他们的能力。他们所使用的技能是利用大自然的力量增强自身的体力，并对各式各样武器的使用方法了如指掌。他们的职责是处罚不守教规的人，维持治安，参与战斗。他们的每一位都为了成为教团最英勇的守卫者而努力着。

弓箭手：他们以超快的速度、超高的命中力而闻名。他们既是射手，又是教团以悬赏方式雇佣的猎手。他们擅长远程射击、快速移动、潜伏等技能。不喜欢被约束的他们基本都是单独行动，他们希望用接受委托获得的财物过舒适的日子。当然，更多的人还来不及享受这种舒适的生活就已死去，但他们还是会一意孤行。

魔法师：在教团被称为神官的他们，经过长期的修炼学会了引出各种元素力量的本领。他们的宗教意识比任何人都强烈，认为对宗教的信念是引出魔法力的源泉。通过各种修炼，他们不仅获得了无限的魔法力量，还具有旁人无法轻易靠近的威严。学者身份的他们，还肩负着研究外界的任务。

召唤师：大灾变之后的人类发现，对付外界还有以毒攻毒的方法，由此出现了召唤师。他们召唤外界生命体中一些元素以抵制敌人的魔法。他们时刻警戒着前人因召唤外界生命而引起的世界灭亡的教训，为了防止重蹈覆辙，他们修炼成对愤怒、悲伤等感情无动于衷的能力。无论在教团受到了什么样的委屈，他们都能做到坚守己任。■

独特的战斗系统

《挑战》在韩国内测期间开放了第一阶段的三种职业：骑士、弓箭手和魔法师，第四种职业召唤师也即将登场。游戏提供有多种发展路线供玩家选择，传统的转职系统、任务系统、组队系统和公会系统，甚至国家系统，也都会出现在游戏中。

《挑战》的战斗系统较一般网游更为细致，所持武器的种类、属性相克、使用时间的长短，以及与技能之间的相互配合，都可能决定最后的战斗结果。同一种武器会根据使用者的不同而有不同的表现，玩家甚至能感受到因武器重量而产生的惯性等真实的物理现象。

B+

■名称 Carpe Diem ■制作 韩国 GNI soft ■上市 未定
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 群皓网络 ■版本 中文版

Carpe Diem 永恒 評測札記

Dual Action Online RPG

帅剑吉尔的报告

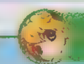
测试机器：P4 1.7G/ 512MB 内存 / Radeon9200se 64M

精灵·魔法的发源

为了能够面对强大的敌人，精灵方面研制出了全新的合体魔法，这是一种以人类为载体而提高战斗力的魔法。精灵们在需要的时候会向我们人类提出魔法使用请求，当人类同意后双方便会结合。精灵会变小围绕在人类身边，由人类来控制行动战斗，精灵仍可进行法术攻击和救助，但无法控制行动方向。虽然从外表看并不是真正的融合，但是二人的各项能力会因为合体而变为一人的能力，这可以从合体后属性窗口中看出明显的变化。各位游客有机会可以试一试，好不好就看各自对合体的理解了。

坐骑·驯服的野兽

这位游客好像对我的马很感兴趣，你很有眼光嘛，我的马叫索拉娜，是我驯服的一匹黑马。那么我就来说一说《永恒》里的坐骑。我们人类可以骑马，精灵可以御熊。坐骑有公母之分，并且各以攻击和防御为主。此外，一个人只能拥有一个坐骑，级别在 10 级、30 级和 50 级时可以去抓新的坐骑，这时必须将原有的坐骑放生。当我们骑着坐骑战斗时，坐骑也会积累经验，尽而提升等级，在城市里坐骑还可以存放在飞马广场，只要将坐骑放在那里便可以自动获得经验。随着坐骑等级提高，可以为它们更换性能更强，外观更华丽的鞍套，当然越高级的鞍套越会加重坐骑的疲劳度，这时就要通过细心地呵护及时为坐骑补充草料，就如同我对待我的爱马索拉娜一样无微不至。对了，坐骑还可以互相交配哦，怎么样，你已经不再认为它是个没有生命的工具了吧。



战斗·技巧与能力

各位游客，做为一名抵抗邪恶的战士，我必须详细地说明《永恒》世界的战斗情况。一个人在战场上的能力是和自身的发展分不开的。人类和精灵的属性分为力量、敏捷和智慧，每次升级会获得 2 点属性值，三项属性本身也会自动成长，骑士重力量，弓手重敏捷，精灵重智慧。除了属性值之外还会获得技能值，来学习各种职业技能，学习每种技能所要消耗的技能值各有不同，有的技能适合在坐骑上使用，有的则限于徒步施展。吉尔我比较擅长的是圣光盾，这个技能不仅可以加强防御，而且能够增加打击频率，唯一的缺点就是不能在马上使用，机动性较差。不过我的"帅剑"一名也由此而来，面对敌人，只见我长剑纷飞，到处是剑影，满眼是剑光，命中！命中！再命中！之后，敌人就倒下了。值得注意的是，战斗中很讲究站位，如果背对着敌人将会受到比正面对敌时更大的伤害，相反，处于敌人背后则可以给予敌人更强的打击。

宝箱·长脚的财富

当然，再厉害的身手，没好的行头也是不行的，而且持续地战斗会产生疲劳，疲劳增加会影响各种属性。此时我们需要通过完成各种任务来积累一定的经济基础，这样才有财力来购买更多有用的装备。《永恒》的任务基本都是以消灭某某怪物和获得某某物品为基础，在没有提交任务期间，每完成一定数量便会获得相应的金钱奖励，任务级别越高获得报酬越多，而且还能获得一些特别牌。这些牌的作用影响着以后能否接到更高级的任务。

另外，在战斗中敌人会掉出宝箱，是什么物品可以一眼看出，这个宝箱最大的趣处在于当你没有及时捡取时，宝箱就会获得生命，到处乱跑，要抓住他并不困难，但是里面的东西是否还能获得就要看运气了，有时候物品会变成一个没用的树枝，有时候你可能会付出消耗全部药水的代价来换得物品，有时候你还会变成晕眩状态或者疲劳度全满，最幸运的是获得原物的同时得到一万金钱的奖励。这个设定让吉尔的财富慢慢积累起来，众人敬仰的英雄还没有做成，倒先成了个财主。

生活·自给自足的日子

让吉尔我唯一担心的是，过于充足的货币有可能会逐渐贬值而造成整个市场被一种新的货币所取代。好在这种情况还未发生，而且比较高的掉宝几率为玩家自身生产道具装备提供了便利的条件。通过获得不同的材料，可以到城市里的商人那里合成物品，有高级的武器防具，也有各种打造所需的高级矿石。最让吉尔不喜欢的是消除疲劳的香薰，怎么看怎么像个"烟枪"，服用之后虽然疲劳全部消除，但是会增加 5 点 PK 值，还是安静地搬把椅子坐下来休息休息为好。

你们问我对这个世界的看法？我是比较喜欢啦，最主要的是经济有保障，而且完全可以自给自足，衣食无忧，这个让我们在很多世界苦苦追求的东西在这里却可以轻松的获得，因此我可以把更多的精力放在更广阔的天地间，偶尔收集些材料打造个装备，或者和朋友们一起去冒个险，那日子别提多舒坦了，即使在这么一个被黑暗笼罩的世界，我依然可以感受到快乐。

各位游客对我的介绍还满意么？下面是自由活动时间，各位游客可以四处看看，我相信你们会被《永恒》世界美丽的风光所吸引的。不过别走得太远，毕竟除了光之城外，其他地方到处都是魔物，丢了小命我可不管，你要是特别想去，我可以让爱马索拉娜带你去，不过要给租用费，喂，排队排队，一个一个来。■

（文/网先队·踏风而来）

吉尔邻居摆摊老头的另类情报

测试机器：P4 1.6G / 256+128Mb 内存 / GF4 4000 128M

坐在椅子上摆地摊

今天天气真好啊，我端了把椅子在光之城的中心喷泉左边坐了下来，摆开了自己的小摊。上面摆放的给新手用的藤具显然不能引起周围来来往往身披着闪闪发光的盔甲的战士们的兴趣，哎……我也许真是老了，老到只能在阳光灿烂的午后只希望舒适的坐在城市中心，享受温暖的宁静。

在《永恒》里，当你选择休息状态的时候，居然是坐在椅子上。尤其是在城里，你可以看到 N 多人坐在椅子上，大白天什么事情也不做——摆摊。这可比别的游戏席地而坐卫生多了，也比一些游戏掏张报纸睡在户外安全的多。

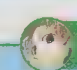
关于 PK 设定的议论

"喂，老头，给我拿两瓶祝福圣水。"干涩刺耳的声音把我从昏昏欲睡的状态中给拉了回来，一抬头，一个用斗篷把自己的面目遮的严严实实的旅行者，从他腰中配的武器是剑来看，似乎是个骑士。

我微微一笑："杀了多少人？这么着急。"旅行者的手突然一紧，握住了自己的剑，我看情况不对，赶紧递上他要的祝福圣水，他扔下两个金币："剩下的不用找了。"便匆匆离去。

《永恒》这个游戏对于恶意 PK 的惩罚不重，当你红名的时候，你可以找光之城的国王忏悔，只要交上几瓶祝福圣水和若干钱就可以洗白白了。也正是这样，我小老儿的祝福圣水一直卖的不错。不过我的邻居吉尔就不这么看了，他一直认为这样对恶意杀人惩罚太轻了，虽然现在战事很吃紧，我们很需要战士。呵呵，其实我知道，吉尔曾经被一个弓箭手追着在屁股上射了几箭，在家里躺了大半年，而那个弓箭手却只是交了几瓶祝福圣水了事。嘿嘿，那药水还是在我的摊子上买的。不过最近随便杀人的越来越多，常常在酒馆里一言不合就打了起来，弄的我的药水都供不应求了。

骑士的马



其实在《永恒》世界里，战士之间还有种拼比力量的方式——决斗。不过决斗有时候却成为一场口水战。主要的起因就是骑士的马，常常听见一个弓箭手大声叫骂：有本事你下马来和我单挑，我立马把你射成刺猬。旁边骑在高头大马上的骑士得意的坏笑：骑士，骑士，不骑马打个 P 啊！《永恒》世界里，当你成为骑士或者弓手的时候，必须的技术就是骑术。当你学会骑马以后，就可以去野外驯服棕马，这个就是你最忠实的战友了，你可以骑着他作战，马按照性别的不同给你加攻击或加防御，还可以和你一起升级，当马升到一定级别以后，就可以进化成独角兽。哈哈，传说中的东西啊。此外马还能互相交配……当然弓手也能骑马，可是如果骑马的话，弓手很多重要技能放不出来，所以，在高级别的 PK 中，很多弓手都不骑马。精灵做为这个世界里的另外一个种族，自然不能骑马，他们骑的是大熊，和马有一样的功能。

合体的奥秘

我收回悠悠的思绪，摇摇头，苦笑了几下，战争的事情，已经不是我这样一个老头子能考虑的了。虽然我也曾经是名勇敢的骑士，可是在强大的邪恶魔王面前，人的力量太薄弱了，不过最近我听来来往往的人频繁提到"合体"这个东西，开始的时候我不理解，后来死活拉住了一个在逛街的骑士，才问了个明白。

原来合体系统是针对精灵这个辅助性职业的，精灵与人类合体后将由人类主导移动及进行物理性的攻击，而精灵则专注于魔法的操作，进行辅助性攻击。也就是说精灵在一定等级后象人类提出合体要求，两者的血条合二为一，各自能够使用血瓶，精灵也变小呆在人类的肩膀上，按照精灵的职业不同，可以给战士加血啊，要不让怪物石化啊。在很多的时候，在肩膀上挂一个小精灵是练级打 BOSS 的不二法门。哎，看来伟大的光明之神也体会到了人类的艰难，才赐予了人类这么厉害的能力啊！不过被我拉住的那位骑士对这个技能显出了很不以为然的样子，他说作为高贵的骑士怎么需要精灵的帮忙，说这个话的时候他还特地摆弄了他崭新的盔甲和剑。而据我了解，由于精灵法师的高攻击力，他们同样很高傲，也很少向人类求助。哎，可惜了光明大神一番苦心啊！愚蠢的人们！

我深深的吸了几口气，长长呼出，突然想起我年轻的时候，游历过的广阔的地图，我骑着我的马，游历了整个大陆，想起那些自由在空中飞过的蝴蝶和鸟儿，当我站在谷仓时看那些被风吹的草。呵呵，都过去了！我站起身，缓缓收起摊子，暮色把我影子拉的好长好长，指向我回家的方向。■（文/网先队·没有死亡）

游戏中英文名称	评分
地狱神探 Constantine	18
GTR 赛车 GTR	19
手足兄弟连 Brothers in Arms Road to Hill 30	21

游戏截图

游戏发售时间

官方网站

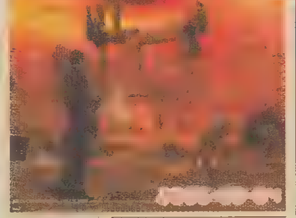
真三国无双 III 26

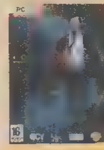
真三国无双 III

图　　像：★★★★
音乐音效：★★★★
操　　控：★★★★★
创　　意：★★★★★
游 戏 性：★★★★★

游戏机平台上的光荣"无双"系列怎一个"爽"字了得，该系列第一款移植的PC版作品推出，自然迅速引起了几乎所有玩家的关注。移植的本作品质实属上乘，出色的游戏性表现更使之赢得了所有编辑的一致认同。

地狱神探 Constantine 18





类型：AC
版本：英文版 1DVD
配置：Intel P4-1.5GHz/128MB ASUS A9250TD 64MB
出品：Bits Studios
发行：SCI

同名影片基础之上，更有当红小生基努·李维斯倾情出演，同样电影味道十足的动作冒险作品。

大狗 Bits 工作室的设计师在如何使用动画过场铺陈故事情节方面下了一番功夫，可惜玩家与角色之间的距离感并未因此而消除，陈旧乏味的关卡设计、谜题设计让人无法产生足够的代入感。设计师只是为玩家设定好某个不需要太动脑子的任务，然后在玩家和任务之间放上一堆怪物，最后再把场景弄得阴暗无比。唯一值得称道的是 Bits 工作室的美术和动画部门。

东东 在这款源于漫画又改编自基努·李维斯主演同名电影的动作游戏中，具有超人异能的驱魔神探康斯坦丁充当了帅哥版范海辛的角色，各种刺激噱头都能在本作中找到，空间转换、隐形穿墙、火眼金睛，玩家不但有诸多驱魔兵器，还能以一双肉拳痛揍那些危害人间的邪灵恶魔。喜欢电影的朋友不该错过这款作品，冒险途中收集到的小卡片可以解开更多声光素材供你欣赏。

月月 "影片改"的潮流愈演愈烈，大牌好莱坞演员的加入的确为游戏增色不少，只可惜游戏本身在设计上并没有太多新意，传统动作射击成分依然如故，空间场景的切换大有效仿《波斯王子：武者之心》的嫌疑，但却缺乏同样巧妙的谜题，重复的射击成为了游戏中的主要内容。漂亮的过场 CG 还是让人满意的，如果能结合影片欣赏，还是有一定价值的。

www.constantinegame.com

GTR 赛车 GTR 19

类型：SP
版本：英文版 2CD
配置：Intel P4-1.2GHz/384MB ASUS A7000 32MB
出品：SimBin
发行：Atari

据说被许多 GT 锦标赛参赛车队用作队员的虚拟训练的《GTR 赛车》，近乎完美的拟真感觉和专业的赛事表现是最大的特点。

狗子 这款游戏具有让人难以置信的拟真性，它与 2003 年度 GT 锦标赛的历程相同，包括 56 辆赛车，以及一些著名的耐力比赛，比如斯帕 24 小时耐力赛等等。无论从车辆性能数据、赛道资料还是赛事安排、车辆操控感，《GTR 赛车》都可算是强调拟真的场地赛车游戏中的佼佼者。如果一定要找出缺点，游戏稍微落后的图像表现应该算是一个吧。

月月 瑞典制作商开发的专业赛车作品，玩家可以在游戏里驾驶 FIAGT 锦标赛授权的所有车型并参加 24 个项目的比赛，尽管有不少赛车游戏都在鼓吹自己的高仿真性，但目前只有 GTR 能够实现近乎完美的控制手感和物理效应，更别提那逼真的引擎轰鸣声。当然，即使是非专业的赛车玩家也能在热闹喧嚣的 Arcade 模式中找到属于自己的快乐。

东东 不得不承认，在小部分有高档方向盘，熟悉且热爱场地赛车运动，更对拟真赛车游戏近乎疯狂追捧的玩家看来，这的确是一个不可多得的好游戏。然而对于绝大多数竞速游戏玩家来说，《GTR 赛车》那粗糙的画面，繁琐的校调选项和基本宣告键盘没戏的操控来说，它实在不像是一个拿来娱乐的游戏，受众面实在太窄。

www.gtr-game.com

手足兄弟连 Brothers in Arms Road to Hill 30 21

类型：AC/ST
版本：英文版 1DVD
配置：Intel P3-1GHz/512MB ASUS A9250TD 32MB
出品：Gearbox Software
发行：Ubi Soft

极尽真实再现二战的主视角射击游戏，在强调战场气氛及紧张战斗的同时，又引入了现场指挥系统，游戏策略性由此得到极大加强。

小马 此游戏多半会勾引看过同名电视剧的朋友去尝鲜一次，但是游戏的实质表现还不如过去的"荣誉勋章"、"使命召唤"系列，要找到一两点出彩之处都很困难，甚憾 二战题材的该类游戏在 04 年已经泛滥成灾了，想要在这其中做出"非同一般"的佳作，那得需要另辟蹊径。画面、音效等等基本功夫就不必再过于深究了，唯有完全创新的系统才可能出现新的突破，当然也可能是新的失败。

月月 游戏在强调真实方面的确显示出制作者的实力，二战老兵的参与的确体现出了明显的价值，但真实的游戏未必就是一款好游戏。射击的真实性就极大的降低了游戏的娱乐性，此外战场气氛的渲染也不如以往的同题材作品，也许这里的场面更贴近真实，但玩家需要的应该是更接近好莱坞大片式的效果。游戏值得称道的是在小队指挥和策略运用方面，开阔的场景给各种战术的实施提供了可能。

游骑兵 又一款加入二战题材 FPS 家族的热门大作，人物、武器、场景、战事全都取材于史实。虽然同属 FPS，但它与"荣誉勋章"和"使命召唤"绝对不是一回事，这是一款战术策略 FPS，任何单枪匹马横扫千军的企图将是你阵亡前犯的最后一个错误。无论何时玩家都必须记住，你是一位肩负 13 条性命的指挥员，不是 CS 里的爆头王子。

www.brothersinarmsgame.com

战争行为
Act Of War Direct Action

21

类型：ST
版本：英文版 1DVD
配置：Intel P4-1.5GHz/256MB
ASUS A9550 64MB
出品：Eugene Systems
发行：Atari

一款规规矩矩的现代题材即时策略游戏，真人影片过场、华丽战争场面和现代武器装备是游戏的最大特色。

月月 从游戏"离奇"的安装界面看，游戏的制作者一定都是些喜爱电影的家伙。自从C&C之后已经很少有游戏用真人影片来作过场了，而现在《战争行为》却勇敢地将真人影片与游戏更大规模地结合在一起，好在影片效果还算令人满意。游戏本身并没有太多创新特色，现代背景的RTS使人容易联系到"将军"，只是本作的画面特效更为华丽。唯一让人感觉不爽的是，游戏需要5.8GB硬盘空间来安装过场电影。

东东 以近未来反恐战争为题材的RTS，知名军事小说作家Dale Brown撰写的剧本加上各种美军制式装备看上去还真像那么回事，游戏中大量的真人CG电影也很能烘托气氛。不过如果撇开这些表面上的噱头，我们可以发现操作界面的华而不实，以及单调乏味的技术升级系统，原先作为卖点之一的战俘资源设定也因为操作繁琐反成败笔。

游骑兵 继Chris Roberts的"银河飞将"之后，终于又有人肯花大力气，为游戏的过场拍摄真人版影片了。而这次的《战争行为》更具创意，将游戏片头安排在了漫长的安装等待时间内，为原本最为枯燥的时间段增添了可供欣赏的内容，当然我们也可以理解为，避免玩家对游戏华而不实的指责。游戏内的所有3D模型都十分精致，战斗光影效果也达到了同类游戏中较高的水准，只是游戏本质的策略性缺乏平衡和新意。

www.atari.com

猎杀潜航 III
Silent Hunter 3

23

类型：SI
版本：英文版 1DVD
配置：Intel P3-1.4GHz/256 MB
ASUS A9550 64MB
出品：Ubi Soft
发行：Ubi Soft

以二战期间大西洋潜艇战为主题的老牌模拟类作品，指挥操纵德国U型潜艇，完成各种危险的偷袭任务。

狗子 热衷于狼群艺术的玩家能够在此一圆深海猎杀之梦，要想成为击沉吨位第一的王牌艇长你必须具备足够的耐心和狡黠，完成任务后获得的补给点数可升级潜艇部件或提高乘员经验值，多次与你出海的手下们也会变得更加熟练。游戏画面和音效都属一流，唯一的缺点是操作上手太过复杂，即使教学篇毕业后也要经过多次实战才能成为一名合格的潜艇艇长。

月月 作为一个外行，首先对本款作品最直观的认识是在画面上，应该说这是目前所有3D游戏中，对水面效果表现最佳的作品，同时对水流的物理表现也是相当出色的。游戏本身依然是传统的模拟游戏，好在操作比"模拟飞行"相对简单。游戏乐趣主要集中在偷袭商船的战斗中，追逐与被追逐同样都是非常惊险刺激的，只是游戏节奏较慢，需要相当大的耐心才行。

大狗 一款优秀的游戏可以复活、革新或扼杀某个类型，《柏德之门》复活了RPG，《半条命》革新了FPS，《猎杀潜航III》却可能会扼杀模拟类游戏，因为它的出众。大部分模拟游戏都在细节的拟真度上作文章，而《猎》则更注重气氛的渲染，你能充分体会到在水下30米处无法观察到周围情况而又必须及时躲开驱逐舰的搜捕时的那种恐惧。尽管水下驾驶有时略显枯燥，但也正是因为有了这种枯燥，才让整个猎杀过程更觉刺激。

silent-hunteriii.com

洛克人 X8
Rockman X8

25

类型：AC
版本：中文版 2CD
配置：Intel P3-1GHz/128MB
ASUS A7000 32MB
出品：CAPCOM
发行：CAPCOM

游戏机经典3D横版过关动作游戏的PC移植版。双主角游戏形式的引入，使游戏具有更出色的游戏性。

大狗 典型的"洛克人X"游戏。作为该系列3D化后的第二作，《洛克人X8》在速度手感上对前作进行了改革，恢复了以往那种爽快的动作感，并加入了纵版前进的射击模式。本作的另一创新之处在于启用了双主角系统，玩家由艾克斯、杰洛、艾克塞尔三位主角中选出两位进行游戏，交换使用的角色后，另一位角色就会进入待机回复状态。

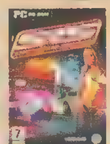
狗子 节奏轻快的卡通动作名篇，2D与3D相结合的关卡风格迥异，三位主人公也各自身怀不同绝技。双主角系统可让玩家随时换下受重伤的一位主角，或利用新换上主角的独有特技闯过险关，连续打倒敌人后积累超能槽最终可激发华丽的合击必杀技。虽说是轻松休闲的佳品，不过要想顺利通关，也还需要阁下真有些动作游戏的天赋。

小马 日式家用机游戏名作"洛克人"系列移植到PC领域并不多，而且此游戏的前作因为全3D化的风格而大获全败，所以笔者对此游戏未上市之前极其不看好，不过事实证明我错了。回到以2D清版风格为主，混和了多种小游戏模式的该作画面清新明快，操控易于上手而难以精通，巨量的隐藏元素让你不得不多次通关才能完整领会到其中的神韵。

www.capcom.co.jp

街头赛车联盟
Street Racing Syndicate

21



类型：SP
版本：英文版 2CD
配置：Intel P4-1.8GHz/256MB
ASUS A9250TD 64MB
出品：Eutechnyx
发行：HIP Interactive

在游戏机平台上颇受欢迎的街头赛车游戏作品，街头追车的速度刺激和车辆改装是本游戏赖以吸引玩家的主要部分。

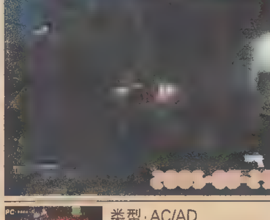
月月 南梦宫的这款美女路线赛车游戏名气不很大，但与"极品飞车"的"地下车会"系列相比堪称殊途同归。开始白手起家，参加第一场比赛后挣钱买部末流车，然后继续重复比赛-挣钱-升级赛车的玩法，如果以优异成绩胜出不但能解锁一些隐藏车辆，还能看到赛车女郎的热舞视频。值得一提的是本作也给予了玩家都市闲逛的自由，可以找人挑衅赛车，或者超速行驶引来大批警察。

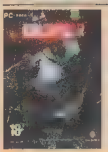
狗子 一款与"地下车会"非常相似的动作型赛车游戏，同样是着力刻画街头赛车的爽快感觉，以及赛车改装的个性文化，《街头赛车联盟》的表现并不逊于前辈太多。同时，凭借出色的画面表现和更加动作化的操控方式，本作在游戏性上做的可说差强人意。总的来说，如果没有"地下车会"提前拉走大量玩家，这同样是一个非常受欢迎的游戏。

游骑兵 游戏中的画面表现十分细腻，速度感和操控感出色，而且上手容易，加上对街头改装/飚车的认真刻画，本游戏即使对于非赛车游戏玩家也是一个吸引。游戏对于车辆改装制作的比较到位，但背景音乐方面还不够火爆。当然，由于同类型的前辈"地下车会"早已在PC玩家心中树立品牌，自然本游戏会遭遇更为苛刻的眼光，这也是它先天不足的一面。

srs.namco.com

深寒 Cold Fear 23





类型：AC/AD
版本：英文版 1DVD
配置：Intel P3-1Ghz/256MB ASUS A9550TD 64MB
出品：Darkworks
发行：Ubi Soft

一款类似于经典恐怖系列"生化危机"的动作冒险游戏，华丽的视觉效果，以及风雨中摇摆的轮船场景是其最大特色。

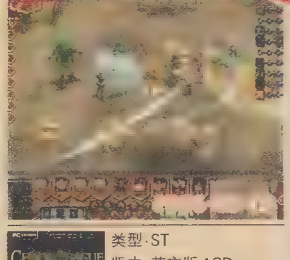
月月 游戏整体风格完全类似于PS2平台上的《生化危机Ⅳ》，尤其在视角方面，后肩部视角与新版"生化"如出一辙。由于游戏场景摇摆的特性，以及描绘恶劣天气的视觉特效，使游戏在行动和战斗时的操作变得更有难度，尽管游戏提供有自动瞄准选项，但在鼠标+键盘的操作当中，似乎并没有发挥出其应有的作用。另外游戏场景和主题显得过于阴暗暴力，难以得到更多人认可。

游骑兵 "生化危机"的东摇西晃海上版，身为海岸警卫队精英的主角在暴风雨中登上一艘出现在白令海峡的俄籍捕鲸船进行调查，随后而来的恐惧场面虽对久经磨练的玩家们来说并不陌生，不过在深夜和暴雨中体验又是另外一番感受了。由于受恶劣天气的影响，主角在摸索行进中经常会发生无法抑制的晃动，有晕船症的玩家要小心了。

狗子 又一出"类生化"的模仿作，只是角色换成了服务于美国海岸防卫队的队员，故事从恶浪滔天的白令海上展开。视角采用主视角和第三人称视角相结合的形式。存档采用游戏进行到一定程度在特定位置进行的方式，加大了游戏难度，另外没有地图的设计让玩家多少觉得有些不方便。游戏整体而言是以AVG为主ACT为辅的模式，既便在各方面表现得中规中矩，但是缺乏创新是其最致命的地方。

www.coldfeargame.com

混乱联盟 Chaos League 21



类型：ST
版本：英文版 1CD
配置：Intel P4-1.8GHz/256MB ASUS A9250TD 32MB
出品：Cyanide Game Center
发行：Strategy First

一款另类风格的运动策略游戏。由奇幻型运动员参与的橄榄球赛，更为紧张激烈，同时更有一种别致的策略体验。

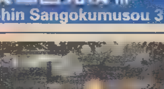
月月 "魔兽版"橄榄球自然会给人绝对另类的感觉。比赛当中你可以指挥来自10个不同种族的，70个个性鲜明的魔兽球员，在赛场上施展各自的特技、法术去赢得比赛。赛场上俨然一派大乱斗的风格。游戏中还引入了球队的经营模式，转会制度在这里同样得到了体现。借助"虚幻竞技场"引擎，这款策略作品表现出鲜艳的色彩，画面细节也同样出色。

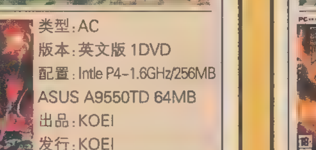
游骑兵 魔幻文化与体育竞技的奇妙结合不能不说是一个非常棒的创意，在酷似橄榄球的比赛中，各种族各职业的运动员们可以通过法术、特技甚至一些违规小动作来夺取胜利，作为总教练的玩家在组建9人球队时还得要有足够策略头脑，以己之长搏人之短。不过考虑到文化的差异性，加上国人对橄榄球赛的生疏，这款游戏的出色之处很难为更多国内玩家所体会。

狗子 游戏中的球员并不是来自NFL，而是我们所熟悉的奇幻世界中的兽人、精灵、矮人、哥布林、不死怪物……这些家伙各有所长，各怀绝技，打起球来的精彩程度是现实球员所无法比拟的。看得出，制作者在争取体育迷的同时，也要拉住奇幻游戏迷。从整个游戏来看，《混乱联盟》还不能称得上是一款体育竞技游戏，它的魅力之处还是在于那些奇幻角色，而其他的方面则没有什么可圈可点的了。

www.chaosleaguegame.com

真三国无双Ⅲ Shin Sangokumusou 3 26





类型：AC
版本：英文版 1DVD
配置：Intle P4-1.6GHz/256MB ASUS A9550TD 64MB
出品：KOEI
发行：KOEI

在PS2平台人气极高的三国题材动作游戏首度移植PC，非常的爽快感是游戏的最大特色。

月月 光荣的"真三国无双"系列在PS2平台上已经推出了第四代，而眼下PC上推出的第三代终于让电脑玩家体验到这款超爽快的动作经典。以"三国"为背景自然能赢得众多国内玩家的青睐，华丽的武将技和千人斩的痛快淋漓更是游戏之所以在全球大获成功的主要原因。此外，游戏丰富的隐藏内容极大的提升了游戏耐玩度，而本次PC版在画面质量上的提升，更是电脑玩家独享的乐趣。

东东 百万军中取上将头颅说的就是这款游戏，与吕奉先同学等千古名将直面生死的感觉果然算得上是豪情盖天，如果要领略冷兵器战场上的热血激情恐怕真没有几款作品能出其右。在家用机上红遍全球之后，光荣总算想到了PC玩家们，无缘于PS2版的玩家们不该错过这款名作，唯一的遗憾是配置不够高的玩家混战中一放无双绝技就有幻灯片式特效上演。

小马 光荣做三国题材已经炉火纯青了，"无双"系列采用策略加动作的模式，去年台湾有一个叫《荡神志》的游戏，就是模仿此游戏系列的拙劣之作。尽管家用机玩家已经玩到系列4代了，但首次移植到PC的该作还是万众期待。游戏移植效果几近完美，画面自然比PS2好出很多，但是比较耗电脑资源，一般配置跑起来挺费劲，还有就是用键盘玩很难受，一定要用手柄玩，最好是一个带震动效果的。

www.gamecity.ne.jp

毁灭战士Ⅲ恶魔的复苏 DOOM3:Resurrection of Evil 20

类型：AC
版本：英文版 1CD
配置：Intel P4-1.5GHz/384MB RAM ASUS A9550TD 128MB
出品：id Software
发行：Activision

DOOM3迅速推出的首部资料篇，在原作华丽画面基础上，增加了不同风格的场景、武器和多人游戏模式。

月月 作为一款资料篇性质的游戏，自然不会有什么本质性变化，华丽的画面依旧，而情节却更简单了，你只要战斗再战斗，找到过关钥匙就解决了所有的问题。让人感觉本作最大的变化就在于场景设计上，金属味道相对少了些，考古现场给了玩家更丰富的视觉体验。新增加的武器和文物道具丰富了原作，但却缺少创作的新鲜感。多人模式也许才是乐趣的主要所在，"抢旗模式"终于来了。

狗子 本身我就不觉得《毁灭战士Ⅲ》是一个好游戏，或者说出了尚可的联机游戏部分和对PC游戏图形技术作出的划时代贡献外它一无是处。因此在资料片推出后，我是带着更为严格的尺度去体验的。当然，新作的画面效果有了锦上添花的改进，同时新的武器与怪物设定算是增加了一些游戏性，并且将前作苍白的故事线作了一个有益的放大。

游骑兵 地狱群魔亡我人类文明之心终究不死，紧接三代故事结束两年之后，海军陆战队某精英又再度亮相火星斩妖除魔。本资料片画面较前作更为精致，双管霰弹枪和磁力悬浮枪也为游戏性增色不少，击败地狱三魔头后获得的超能力让人不禁联想到《斩妖除魔》里的相似设定，不过对老玩家们来说最痛快的莫过于铲除前作中侥幸逃脱的魔王毕楚格。

www.doom3.com

发烧榜

名次	游戏	厂商
1	魔兽争霸III冰封王座 Warcraft3-Frozen Throne	Blizzard / 奥美电子
2	梦幻西游	网易
3	半条命:反恐精英 Counter Strike	Sierra/ 奥美电子
4	天堂II Lineage II	NCSOFT/ 新浪
5	封神榜	西山居 / 金山软件
6	仙剑奇侠传III外传	大宇 / 寰宇之星
7	墨香	腾武数码
8	大话西游II	网易
9	三国群英传V The Legend of Three Kingdoms V	奥汀科技 / 寰宇之星
10	飞飞	AEONSOFT/ 网易
11	天骄II	目标软件
12	剑侠情缘网络版	西山居 / 金山软件
13	半条命II	VALVE/ 奥美电子
14	航海世纪	苏州蜗牛
15	传奇世界	上海盛大
16	泡泡堂	上海盛大
17	极品飞车:地下车会II	EA/ 美国艺电
18	冒险岛 Online	上海盛大
19	梦幻之星在线:蓝色脉冲	SEGA/ 朝华娱乐
20	劲乐团	久游网

期待榜

名次	游戏	上市时间
1	魔兽世界 World of Warcraft	2005年4月29日
2	帝国时代III Age of Empires III	2005年第四季度
3	新绝代双骄 Online	2005年5月
4	幻想春秋 Online	2005年5月
5	洛奇 Mabinogi	未定
6	幻想三国志II	2005年第二季度
7	阿猫阿狗II	2005年第二季度
8	细胞分裂:混沌理论 Splinter Cell Chaos Theory	未定(国内)
9	侠盗猎车手:圣安德列斯 Grand Theft Auto: San Andreas	2005年6月
10	大航海时代 Online	未定
11	RF Online	未定
12	明星志愿III	2005年第三季度
13	轩辕II 飞天历险	2005年第二季度
14	无尽的任务II 东方版	未定
15	梦幻国度	2005年第二季度
16	仙剑奇侠传 Online	未定
17	万王之王II	未定
18	霹雳小组IV	未定(国内)
19	教父	未定
20	黑客帝国 Online	未定

榜评

本月首先要庆祝的是万众期待的《魔兽世界》终于在4月29日正式推出了。经过之前一个多月的限量内测，相信一些玩家已经对这款具有划时代意义的"游戏"作品有了一定的认识。这里之所以我并没有用"网游"来称呼WOW，因为它已经远远超出了以往网游的定义范畴，为所有喜爱电脑游戏的玩家提供了最丰富的体验可能。我们可以说WOW代表着未来角色扮演游戏发展的方向，玩家再也不需要为"单机"与"网游"的孰是孰非争论不休了，其实只要是能满足玩家游戏需要的就是一款优秀的游戏作品。本月将是WOW最后一个月出现在期待榜冠军的位置上，让我们纪念这个时刻。

本月发烧榜上起伏并不明显。金山的《封神榜》前进了三个名次。而网易的三款作品，借着刚刚创造了"100万人同时在线"记录的势头，全部闯入了排行榜前10名的位置，可喜可贺。此外，目标软件的《天骄II》4月刚刚开始公测，便迅速升至发烧榜第十一的位置，相信未来还会赢得更多玩家的关注。

本月还有一个特别的现象，在此也提上一句。在统计选票时，发现不少玩家在发烧榜投票栏中填上了各种版本的《仙剑奇侠传》，尽管数量并未超过眼前上榜的那些新作，但也说明了一定的问题。看来目前正在热播的"仙剑"电视剧，以及上期我们特别制作的"仙剑，又见仙剑"，引起了大家的共鸣。应该说这是对我们工作的最大肯定，我们将再接再厉。

本月期待榜上只有金山的《幻想春秋》劲头十足，一跃十名，在众多喜爱国产游戏玩家的追捧之下，如今已经进入了前五名的行列。此外，前十名中还有不少单机作品浮出水面，我们期待这些作品能够尽早在国内推出，以解众多玩家期待之苦。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得本刊编辑部特别准备的精美限量游戏周边产品。

2005年4月号

"中国游戏风云榜"幸运读者:

西安　范捷	吉林　刘金瀚
北京　孔令司	湖南　黄口
天津　程泷锐	

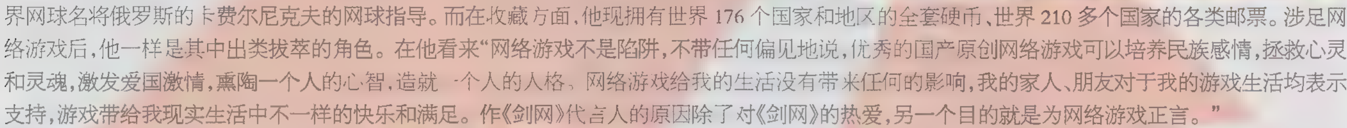
剑网新闻·不爱美人爱老翁

《剑网》游戏代言人“大马虎”签约会在京举行

他是医生,他是学者,他是慈父,他是收藏家,他是运动健将,他更是游戏玩家,在现实与游戏中,他谱写下了两段非比寻常的传奇,他就是本次“金山《剑侠情缘网络版:山河社稷》版本形象代言人评选活动”的焦点——最终以2957当选代言人的南京大玩家翁毅(游戏角色名:大马虎)。

2005年3月28日,在北京举行了小型的《剑网》游戏代言人签约座谈会,使大家更进距离的了解到了这位传奇人物的经历和他对游戏的“一网情深”。翁毅在游戏中的名字叫“大马虎”,目前以155级在《剑网》2000万个玩家中名列首席,在游戏中享有极高声誉。而游戏外的他,周游过50多个国家,曾代表中国奔赴非洲等地做长期医疗救助,是一位学识渊博的传奇人物。

翁毅来自南京一个医学世家,自幼受“正心、修身、齐家、治国、平天下”之礼教熏陶,也立志从医救人。凭借精湛的外科知识和医疗技术,他随中国驻外医疗队走遍世界各国进行学术交流。他的业余爱好非常广泛,从网球到收藏,都是他的强项。最传奇的经历是,曾受到过世界网球名将俄罗斯的卡费尔尼克夫的网球指导。而在收藏方面,他现拥有世界176个国家和地区的全套硬币、世界210多个国家的各类邮票。涉足网络游戏后,他一样是其中出类拔萃的角色。在他看来“网络游戏不是陷阱,不带任何偏见地说,优秀的国产原创网络游戏可以培养民族感情,拯救心灵和灵魂,激发爱国激情,熏陶一个人的心智,造就一个人的人格。网络游戏给我的生活没有带来任何的影响,我的家人、朋友对于我的游戏生活均表示支持,游戏带给我现实生活中不一样的快乐和满足。作《剑网》代言人的原因除了对《剑网》的热爱,另一个目的就是为网络游戏正言。”



原本大家都以为金山会遵循以往的惯例找个漂亮MM来助阵这次的新版本上市,却不料在玩家中呼声最高的传奇人物竟然是位54岁的高龄玩家,不知这算不算一次非主流的大胆尝试,不过可以肯定金山本次的代言人评选并没有放水,完全是由玩家意志决定的。

至于对高龄玩家代言游戏的“壮举”,金山CEO雷军表示:“游戏代言人本身应当是对游戏文化的一种诠释,《剑网》新版本选择普通游戏玩家代言人,是游戏代言人选拔活动从‘商业炒作’到‘游戏人文’回归的一次尝试。在游戏厂商偏爱从各类明星中挑选代言人的普遍现象中,金山倡导对于游戏中最本位的‘平民游戏文化’回归。”金山副总裁王峰则表示:“游戏的本位群体是玩家,游戏代言人应该成为厂商与玩家沟通的桥梁,代表一款游戏的形象,而不应该是一种商业炒作。金山希望通过‘大马虎’在游戏和现实生活中均非常正面、成功的形象改变人们对于网游的偏见,为网游作为一种文化及娱乐休闲方式正言。”■

封神榜新闻·“金牌联赛”落下帷幕,25枚足金奖牌各归其主

北京时间4月17日下午2点半,为期两个月的“《封神榜》首届网游金牌运动会”举行北京站颁奖仪式,四位来自华北地区的封神榜游戏“国王”获得由金山公司授予的“金牌国王”称号,以及标志其身份的纯金金牌和戒指。据悉,该颁奖会将在全国七大城市同期举办。本次颁奖会上,金山公司宣告《封神榜》新资料片《天若有情》将于今年4月19日全面上线,新一轮的网游运动会即将来临。

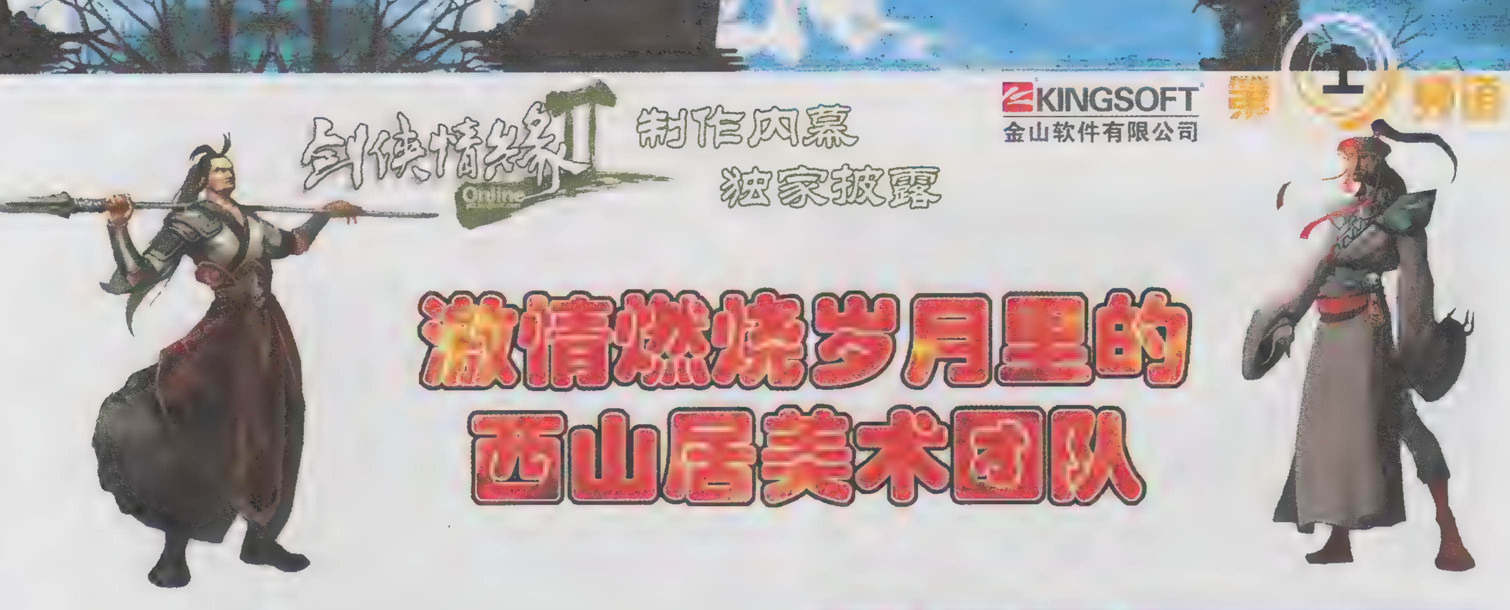
本次“金牌联赛”借鉴了F1方程式拉力赛分站积分规则的成功经验,不同的是玩家需以团队模式参与,各区团队累计总分最高的25个玩家团队则为冠军。首届网游运动会全程历时两个半月,吸引了近6000个玩家团队,逾50万位玩家全程参与角逐。为此金山投入巨资,打造了25枚纯金冠军金牌,2500枚银质冠军戒指,价值逾百万。并且已将奖品模具全部销毁,以彰显奖牌的尊贵地位。

赠送高额奖品的活动形式向来是众多网络游戏厂商吸引用户注意力的主要手段,多数厂商的目的多以商业价值为主要考量,往往忽视了活动本身具备的社会效应。金山此举,则可以说是为网络游戏的良性发展开创了良好的先例。相对于单纯地赠送高额奖品的商业行为,运动会金牌不仅具备高价值,更代表传统的运动精神和荣誉的象征,使网络游戏向传统竞技的人文精神靠拢,其社会效应远远超过单纯的商业炒作。金山CEO雷军说:“现在有些网络游戏出现好些不良的娱乐成分,影响了整个产业的健康发展。金山公司则希望通过‘网游运动会’这类健康、绿色、积极的形式,给玩家带来新的互动娱乐方式。用更多健康的游戏形式,使网游产业的发展更为规范更为正面。”

另据悉,随着《封神榜:天若有情》资料片的推出,金山将会持续举办此类游戏运动会,预计结合资料片新功能的新一轮网游运动会,将于五月正式启动。■

封神榜:出席颁奖仪式的4位国王

金牌实物



激情燃烧岁月里的西山居美术团队

西山居，国内著名的老版游戏工作室之一，从1995年成立至今，西山居已经成功推出了《中关村启示录》、《中国民航》、《剑侠情缘》、《抗日－地雷战》、《决战朝鲜》、《剑侠情缘Ⅱ》和《剑侠情缘Online》等多款作品，随着《剑侠情缘OnlineⅡ》测试日期的日渐临近，大家对西山居士们的最新力作一定感到很好奇，想不想知道他们是如何突破以往2D游戏的界限，着手打造2.5D游戏画面的？下面就让笔者带领大家去看看这些焦点背后的人们——西山居美术团队吧！

差点掉到大海的色狼

众所周知，西山居的每款游戏作品都拥有非常完整漂亮的一套美术设计，最出风头的就是巨幅游戏海报，每当一个产品上线，我们就会在街头巷尾看到这些技艺精湛的绘画作品，而随着每款游戏的成功，美术组的很多人也都因此在业界小有名气。但是出于对艺术的执著，对游戏的热爱，他们总是以最大的激情投入到游戏制作中，对其他则淡然处之。他们乐于把自己深埋在一张张的画稿、一幅幅的图片中，用最有创意的灵感、最娴熟的美术制作技术，将梦想转换为现实，为玩家展现出一幅幅精致的游戏画面。

首先我们来介绍“路边一色狼”，这可不是普通的狼，虽然他平时是一只潜伏在西山居偷看MM的色狼，但在工作中他却是《剑侠情缘OnlineⅡ》的主美，由于没日没夜的辛劳工作，据说狼兄目前体重已经苗条至极——100斤（身高183cm），常常自爆糗事：“曾经差点被台风吹到海里面去。”

而当我们看到游戏精美的画面，便会感叹色狼和其它同事的辛劳。据说游戏中的各位MM角色的人设是色狼兄最得意的作品，不过与剑侠系列的角色相比，《剑侠情缘OnlineⅡ》中角色的历史背景有较大改变，游戏背景回到了北宋时期。通过那个错综复杂，混乱不堪时代，将特色浓郁的民族音乐，惊险曲折的故事情节，丰富的武功招式和道具融为一体，谱写一曲忧国忧民、义薄云天、生离死别、荡气回肠的剑侠新篇。

游戏还将引入国家的概念，宋、辽、西夏、大理甚至外族之间的矛盾将是游戏的主题，玩家的成长将始终伴随着国家民族的发展脉络。玩家可以追随杨令公去雁门关攻打辽国十大天门阵，建功立业；可以去联络江湖各大门派，共同抵御西夏一品堂对昆仑的进犯，卫我中原；也可以帮助波斯胡人兴建大云光明寺，点燃明教的熊熊圣火；帮助宋江占据梁山泊，立地为王；甚至帮助王安石，开创变法或者看破红尘，找到西夷洋人，扬帆远航……民族大义，正邪善恶，何去何从，都只在玩家一念之间。

终成正果的道士阿亮

工作上兢兢业业的西山居美术团队，对生活有着同样的追求。团队中大部分人有着共同的爱好：旅游、绘画、摄影、收藏模型……每到节假日，他们都会纷纷相约，带着自己的专业相机去郊外旅游、采风，拍下最得意的照片，放在公司论坛上评头论足。很多人也会“倾家荡产”的买下各式各样的人物手办、器械模型。去年西山居美术团队在公司别开生面的举办了“群模乱舞”模型展，更是让其它部门的同事大饱眼福，在公司上下引起巨大反响。

据笔者打听到的小道消息，由他们创办的摄影展也即将到来，在论坛上的提前透风照上，第一张便是美术总监阿亮，提起他的大名可是早在《月影传说》中便已出现，不过这张照片上的阿亮乃一身道术装束，与张真人颇有一番相似，打听过得知原来阿亮在金山西山居经过五年的大彻大悟，终成正果。嘿嘿，玩笑开过，话归正题，其实这是为了使游戏更贴近真实中的情景特意举行的“COSPLAY”，在《剑侠情缘OnlineⅡ》中着道士装的便是武当。大家都知道在《剑网》中共有十大门派，也就是十个职业，在《剑侠情缘OnlineⅡ》中这些将都得以保留，在这基础之上做进一步的延伸，而《剑网》中的十大门派线路也将有另一种完全不同的表现形式：

峨嵋派入门后可向传功师傅学习不同的武功，只有得到掌门人的赏识，机缘巧合，才有可能学习到峨嵋派绝技武功。

门规：不能为恶；不能结交邪魔歪道，不能结交仇敌；落发为尼后不能破戒，不能吃荤，不能结婚。

入门条件：必须女性；无门派；无恶行记录。

友：少林派、武当派、昆仑派、丐帮、天波杨府；敌：五毒教、明教

武功特点：峨嵋佛家弟子潜心修佛，尽去全身戾气，以佛法度人，自身也受益匪浅。峨嵋俗家弟子修习琴法，可融万灵于一体，以内气化琴音，干扰敌人，保自身无虞。

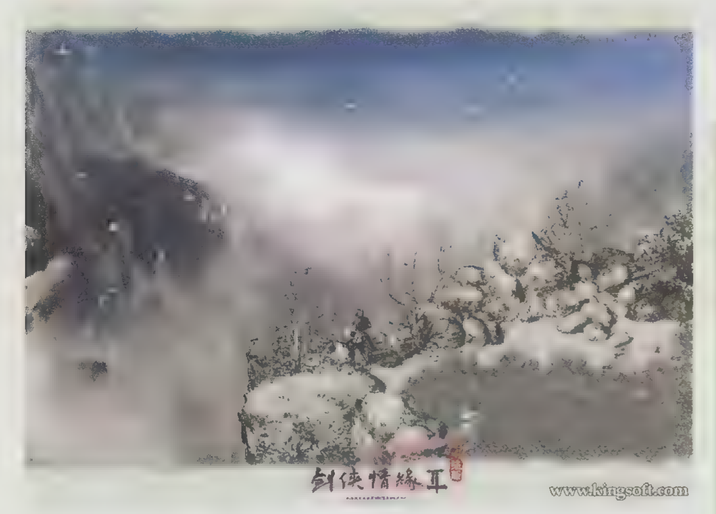
少林弟子要学习流派镇派技能，须得打出木人巷，才能得到方丈首肯与师傅传授。

门规：不能为恶；不能杀戮过重；不能吃荤；非俗家弟子不能结婚。

入门条件：必须男性；无门派；无恶行记录

友：峨嵋派、武当派、昆仑派；敌：五毒教、明教

武功特点：少林俗家武功专供俗家弟子修习，重在强筋健骨，可练不坏之金身。少林武僧武功只传武僧弟子，重在以内气驱动招式，近身后连



续攻击可使敌人无处可逃。少林禅僧禅法只传修禅弟子，可以无边佛法倒转五行，并以强劲内气，护身伤敌。

武当派入门为二代弟子，向一代弟子学习基本武功和高级武功；只有得到掌门人的赏识，机缘巧合，才有可能学习到武当派绝技武功。

门规：不能为恶；一旦斋戒后便不能破戒，不能吃荤，不能结婚。

入门条件：无门派；无恶行记录。

友：少林派、峨嵋派、丐帮；敌：五毒教、明教

武功特点：武当道家功夫以气御剑、剑气合一，化五行之气于剑便可无坚不摧，更可来去自如。武当俗家功夫最讲究自身灵动，招数快、准、狠，更可影其身而攻敌之不备。

丐帮入门后，可向掌钵长老和护棍长老学习净衣或者是污衣绝技。

门规：不能为恶；不能结交邪魔歪道；不能结交仇敌。

入门条件：无门派；无恶行记录。

友：少林派、武当派、峨嵋派、昆仑派；敌：五毒教、明教、天波杨府

武功特点：丐帮净衣武功力大势沉，练成后拳可碎石、指可破刃，降龙十八掌威镇天下。丐帮污衣功夫轻而不浮、灵而不浊，来去自如，游刃有余，独门心法更可以彼之道还施彼身。

唐门对挑选异姓弟子十分苛刻，而且异姓弟子很难学到唐门高深武功和绝技。

门规：不能将家传技艺私自外传；不能私自偷学技能。

入门条件：无门派

友：无；敌：少林派、武当派、峨嵋派、昆仑派、五毒教、明教、翠烟门、天波杨府、丐帮

武功特点：唐家的家传武功威力平平，但暗器、陷阱独树一帜。暗器上淬有的剧毒，非唐家的独门解药而不能解，可以轻巧灵活的与敌人周旋，从远处攻敌之要害，独门陷阱更可以充分削弱敌人战斗力。

游戏中强化了帮派系统，玩家可以自己开帮立派传授门徒，直至一统江湖。当玩家的声望和等级达到一定程度，玩家便可以选定帮会地址，并传授武功给他人，培养自己的亲信门徒。甚至可以不出师，一直留在门派里面，慢慢论资排辈，说不定哪一天也可以做个武当掌门，少林方丈……

游戏不仅向玩家提供了丰富的职业，相应的技能也得到了极大加强。新创秘籍系统，引入走火入魔概念，使原本就很浓厚的武侠气息变得更加贴切。江湖上会随机流传出一些绝世秘籍，但这些秘籍可能是不全的，你还需要到各地去寻找秘籍散落的残片。收集到所有的残片，就可以修炼秘籍上的绝世武学了。当然，绝世武学可不是这么好学的，可能会一帆风顺，也可能走火入魔。而走火入魔也不是绝对的坏事，如果你资质够高，一样可以逆练九阴真经，成为绝世高人。当然，如果你资质不高，那就可能内力大损甚至终身瘫痪。试想，当江湖中只有你一个人将九阳神功练到第九重时，将是何等的快意和逍遥。

意外的塞外灰狼

在每部游戏制作中不断的超越自己，是西山居永镌于心的目标。经过《剑侠情缘Ⅱ》、《月影传说》、《天下》、《剑侠情缘 online》等多部游戏制作，团队一步步成熟起来，他们的脚步也愈加稳重、踏实。为了使画面愈加精美、角色愈加生动，追求完美的画面表现，他们一次次的推倒重来，不断的否定、超越自我，直到满意为止。在《剑侠情缘 online》的美术制作中，他们再一次展现出超群实力，在十几万屏的地图上既体现出地域的差别，又追求了整体风格的统一，让玩家们津津乐道。在最新的《剑侠情缘 online Ⅱ》的制作中，西山居美术团队更是将中国独有 2D 美术制作的表现力，发挥到极至——北国风光、江南小景、荒漠绝境、世外仙境，在他们手下完美呈现。但他们并不因此而骄傲，因为他们知道自己的理想：要把西山居打造成为世界一流游戏工作室，让中国的游戏美术制作在世界上占有一席之地。

偶然的机会美术组中见到了一张“塞外灰狼”图，本以为这是狼兄的“人物宣传海报”，但细看在这张画中，大胆运用积墨、破墨、积色、破色等方法，将传统景物图没骨和大小青绿的技法结合运用，在重视笔法的同时，更加重视渲染，将水墨和青绿、泼墨和泼彩融为一体，见画时有如身临其境。画边标注上写着“非常难得，在西北地区随机遇到某高人送的狼崽，养大才能骑，还要自己合成皮的鞍……”，原来这张画就是《剑侠情缘 Online Ⅱ》传说中生活系统的一部分，除常见的一些功能外，除新增加了训兽系统，飞鹰走马，快意江湖将不再是虚话。

从此画我们了解到了游戏将全方位开放生活职业，为不喜欢打打杀杀的玩家开创另一片天空。你可以做一个药师，炼制九天仙丹，服下之后长生不老；也可以选择做一个铁匠，铸就千古奇兵，名垂青史；甚至你可以去做一个猎人，来到风草苍茫的野外，捕捉培养属于你自己的汗血宝马，开创江湖中赫赫有名的万马堂。

生活系统还能将任务充分调动起来，通过各种形式调动玩家的交流和互动。比如江湖中有七大信符，象征七个城市的统治权；两大神兵，倚天屠龙，拥有不可思议的力量，但很不幸，他们都是必掉的物品，没有别的交易方法，只有通过系统规定的运镖方法来转移。对他们的争夺将是永恒的话题。江湖儿女，婚姻大事当然不能象凡夫俗子那么扭捏，要自己做主，所以比武招亲，擂台争雄才是必经的手段，当然，有没有资格，可是决定在女玩家手中的哦。而对仇人的切齿痛恨，又无法报复，是部分玩家心中永远的痛。现在好了，玩家可以到官府贴一张黄榜，悬赏追杀，所谓重赏之下必有勇夫，莽莽江湖难道还缺乏热血志士出来伸张正义？就让我们痛恨的家伙惶惶不可终日吧。

虽然以上的爆料还只是《剑侠情缘 Online Ⅱ》游戏内容的冰山一角，不过我们已经从中感受到了这个游戏比之以往将更加丰富多彩。据悉，由西山居士们给各位贡献的这款大餐马上便会与大家见面，而在不远的将来，全 3D 的《剑侠情缘 Online Ⅲ》也会闪亮登场，各位喜欢剑侠、热爱剑侠的朋友，让我们一道携手来同享这梦想中的剑侠江湖吧！■

KINGSOFT 金山软件有限公司

幻想春秋 ONLINE 新手指南

融入春秋 享受生活

又值五一长假，正是休闲放松的好机会，你可以在床上大睡七天；也可以游山玩水，走遍大江南北；当然，你更可以约三五好友一起写春秋故事，经历春秋风情，养养猪、种种菜，体验一把惬意的田园生活，和心仪的MM共建爱情的伊甸园……不知你是否已准备好成为《幻想春秋》悠闲之旅的成员呢？在游戏之前，不妨来看看笔者整理的导游手册吧。

茅庐初出将相才

首先进入游戏按下F1，会获得非常详细的新手说明。初期在村外打小怪，如树精之类，将鼠标放在怪物身上，可以靠光环颜色来判别危险度，红色危险，黄色勉强，白色适宜。在升到3级左右，便可以去扬州幻海银沙，这里人相对较少，刷灵龟、小财神和鳄鱼，前两者实力较弱而鳄鱼等级较高，乱招惹的话会被"秒"的。闪过几条鳄鱼，跑到幻海银沙下方的沙滩上，这里有少量的哭枯草。杀哭枯草很快就升到5级，而下一个目标就是小财神。幻海银沙附近的怪物，基本上只有小财神比较肥，树精灵和五色蘑菇都不掉东西，哭枯草也穷得很，而小财神的孔方却掉得很多。7级时找队伍一起刷灵龟，2秒一只，很快升到8级，然后回新手村做转职。

笔者转成了白虎战士，找白虎小师兄接了任务后就直接跑到开天神斧附近边杀树精灵和蘑菇，边求组杀开天神斧的队伍，因为凭8级小白虎战士的实力是不可能单挑开天神斧的，就算10级穿上衣服和鞋子也要看个人技术。笔者非常不幸，只组到三个做任务的，三人合力，运气好的话一口气干掉，若中间出现MISS，时间久了扛怪的人会遭殃，这个时候扛的人最好跑开，引怪来追，然后把机会让给另外两人。杀掉一只开天神斧后，要立即跑开刷怪点，因为神斧刷新无间隔，刚死就会复生，大家稍做休息然后再一起上去杀。

在《幻想春秋》中，打怪需要一定的技巧。比如打剑灵时可以先冲上去砍，这时玩家还没有任何形式的魔法，被攻击时MISS是常有的，所以可以利用这一点，被打中第一下重击就马上跑开，一般情况等剑灵第二下攻击落地，你已经跑出剑灵视野了，不要停，继续跑。等跑出屏幕基本上就不会再被追了。然后坐下回满血，再冲上去砍。如果逃跑的时机把握不好，有可能会挨几下，并且要跑很长一段路。打死剑灵石精，不是必给朱雀法术秘籍1和剑灵石的，有可能只给10两钱。这就要继续打，直到打出任务道具来。如果找人帮忙，就简单了，只要别人把剑灵打得只剩一丝血的时候，你过去补刀就可以了。杀剑霸比杀剑灵要简单的多，因为这时候已经学会了魔法。剑霸的特点同样是攻击高、命中率低，不一样的就是行动速度和攻击速度都很慢，并且有远程攻击技能。所以想杀剑霸，就应采用游击战术。耐心用魔法一点一点的耗，打一下就跑。也不用跑太远，只要跑出它的攻击范围就可以了，然后再掉头，基本上很容易就能打死它，比杀剑灵石精快很多了。掌握了上面说的两种技巧，基本上就能单杀所有任务怪。

十里坡地区刷的地头Boss书生·青龙和武陵源地区的书生·白虎用游击战术比起剑霸来更好打，只要注意青龙弱火，白虎弱风即可。这里需要提醒朱雀玩家，使用风卷残云时要注意它属于风属性魔法，而朱雀法本身不具备风属性，这就需要向青龙借元(仅限青龙)。借元之后与青龙玩家在一定距离内或者是一组内的话，可以暂时使用风卷残云一段时间，超过时限需要再次借元。虽然使用风卷残云的条件较为麻烦，但风卷残云的攻击很高，打怪非常实用。

一．扬州

地图名称	怪物名称	等级	exp	掉落
桃江村外	哭枯草	2	18	红泪
	小财神	5	28	孔方
	野耳鼠	8	41	卷耳
扬州天火异景	猪头二	21	117	荆扉
	幻影	25	136	无影灯
	大阿福	29	154	福字
扬州三十六渡	猪头二	21	117	荆扉
	长尾灵狐	17	93	霓裳
	菜菜子	13	67	青泪
扬州幻海银沙	哭枯草	2	18	红泪
	小财神	5	28	孔方
	灵龟	8	41	竹露
扬州青萝叠嶂	小财神	5	28	孔方
	野耳鼠	8	41	卷耳
	菜菜子	13	67	青泪

二．冀州

地图名称	怪物名称	等级	Exp	掉落
冀州风陵渡	小白	10	50	解语花
	甲骨	14	73	燕草
	木子	18	101	桑梓
冀州思古原	甲骨	14	73	燕草
	木子	18	101	桑梓
	蛤蟆怪	22	122	青蚨
冀州短松岗	木子	18	101	桑梓
	蛤蟆怪	22	122	青蚨
	长尾	26	140	残红
冀州攀石径	蛤蟆怪	22	122	青蚨
	长尾	26	140	残红
	血蟾	30	159	红豆

三. 荆州

地图名称	怪物名称	等级	Exp	掉落
荆州飞云浦	灵龟	8	41	竹露
	树精灵	2	18	树魄
	五色蘑菇	5	28	菇朵
荆州故道	猪头一	28	150	荷包
	龟仙	24	131	菱荇
	舞蛙	20	111	栀子
荆州十里坡	五色蘑菇	5	28	菇朵
	野耳鼠	8	41	卷耳
	树精灵	2	18	树魄
荆州幽香径	璇龟	12	62	菡萏
	咕咕鸟	16	86	翠羽
	舞蛙	20	111	栀子
荆州武陵源	咕咕鸟	16	86	翠羽
	璇龟	12	62	菡萏
	灵龟	8	41	竹露

四. 微凌渡

地图名称	怪物名称	等级	Exp	掉落
微凌渡荷花塘	猪头二	21	117	荆扉
	七彩蘑菇	20	418	蘑芽
	蛤蟆怪	22	122	青蚨
微凌渡步莲池	蛤蟆怪	22	122	青蚨
	瓷娃娃	22	458	瓷晶
	龟仙	24	131	菱荇
微凌渡藕香泊	瓷娃娃	22	458	瓷晶
	龟仙	24	131	菱荇
	骨灵	24	493	绿蒲

五. 火烧林

地图名称	怪物名称	等级	Exp	掉落
火烧林龙涎滩	人面桃花	25	136	桃花
	捧珠龙子	27	145	晶魂
	比翼	29	154	连理
火烧林毒龙池	捧珠龙子	27	145	晶魂
	比翼	29	154	连理
	石麒麟	25	510	石麟角
火烧林奇花丛	比翼	29	154	连理
	石麒麟	25	510	石麟角
	羽人	27	544	羽翼
火烧林鬼瘴坡	比翼	29	154	连理
	石麒麟	25	510	石麟角
	羽人	27	544	羽翼
火烧林天火遗迹	石麒麟	25	510	石麟角
	羽人	27	544	羽翼
	扇仙	29	579	折扇

六. 珊瑚丛林

地图名称	怪物名称	等级	Exp	掉落
珊瑚丛林潜龙湾	远古神龟	30	159	红藕
	虎蛟	32	175	龙鳞
	青符鬼使	34	188	鬼符
珊瑚丛林珊瑚礁	虎蛟	32	175	龙鳞
	青符鬼使	34	188	鬼符
	鬼舟	30	596	残桨
珊瑚丛林琼玉海	青符鬼使	34	188	鬼符
	鬼舟	30	596	残桨
	狐仙	32	653	香罗
珊瑚丛林珠泪屿	青符鬼使	34	188	鬼符
	鬼舟	30	596	残桨
	狐仙	32	653	香罗
珊瑚丛林珊瑚礁	鬼舟	30	596	残桨
	狐仙	32	653	香罗
	猪头三	34	701	蓬蒿

七. 文武王陵

地图名称	怪物名称	等级	Exp	掉落
文武王陵武德陵	花妖	35	194	细萼
	珠龙	37	207	蛟珠
	卿卿我我	39	220	锦书
文武王陵石狮林	花妖	35	194	细萼
	珠龙	37	207	蛟珠
	卿卿我我	39	220	锦书
文武王陵御河	珠龙	37	207	蛟珠
	卿卿我我	39	220	锦书
	过河卒	35	726	铁木
文武王陵文昌墓	卿卿我我	39	220	锦书
	过河卒	35	726	铁木
	皮影人	37	774	皮影
文武王陵地下宝藏	过河卒	35	726	铁木
	皮影人	37	774	皮影
	黄梁书生	39	823	箧笥

转职，人物的转斩点

春秋中共有裁缝、厨师、纺织工、金匠、矿工、猎人、木匠、农夫、樵夫、石匠、铁匠、药师和渔夫13种生活职业可供选择，青菜萝卜各有所爱，这里笔者便推荐几个人气较旺的职业。

石匠

石匠主要的亮点就是可以挖宝石，学习石匠技能后，先买把采石锤，这是采集石料的开采工具，属于1级采石工具，采石锤的价格是1000春秋币。买到采石锤后，石匠会叫玩家采20个板岩来练练身手，其实在石匠的产品购买里有板岩出售，价格只是5春秋币1个，算算也就100春秋币，如果怕麻烦的话，就直接花些小钱，免了上述麻烦。向石匠师傅交了20个板岩之后便可学到一个采石技能，NPC物品处的石料价钱较低，而宝石的价钱都要高出石料很多。游戏在泸溪村一带有非常多的宝石，其它石类都不怎么有，有些场景里甚至有两个宝石区。所以笔者建议跳过采石，直接就去学习宝石开采技能。

帮助石匠师傅去买一个石钻，石钻就是宝石的开采工具，属于1级采集宝石工具，在石匠那的价格是1300春秋币，因为刚刚已经花了1000春秋币买

了一把采石锤,这时再可拿出1300春秋币来买一把石钻。如果囊中羞涩,可以去打打怪拿材料换钱,也可以接新手村春秋婆婆的任务来刷钱。好不容易弄到1300春秋币买到石钻后,石匠会教给玩家采集宝石的技能,并叫玩家到桃江村外去挖五颗蓝玉来练练手脚。笔者选的是白虎,所以一直在纪南城一带练级,也是在纪南城学的石匠技能。这个时候如果要到桃江村去挖蓝玉的话,那就要花上100春秋币来搭车。所以笔者并没有到桃江村去,只是从纪南城的左边出了城,到荆州故道去看了看,刚好就在荆州故道入口不远处就有一个宝石区,而这里也有蓝玉,刚好省路费了。

很快挖够了5个蓝玉后,回石匠处交任务,这时就可以选择是否把石匠做为终生职业了。玩家们决定后,两个生活技能上就显示出了等级经验来,刚开始每挖一个宝石就得到一点经验并升一级,以后升级条件还会逐步增加。这时玩家们手中的石钻耐久基本还有4-5这样子,不要立刻修理。因为每次修理,工具的耐久上限都会降低。继续去挖蓝玉,荆州故道入口处的那个宝石区有三种宝石,分别是碎骨石、恩石、蓝玉,卖到商店的价格分别是102、90、75。笔者这段时间的挖石经验来看,挖碎骨石的机率非常低,虽然价格高,但还是不划算,笔者一直都是在挖蓝玉,虽然价格没这么高,但出的机率高,所以建议玩家们刚学会技能后就一直挖蓝玉,技能等级上去了,挖到宝石的机率就会越高。

樵夫

当拥有一定资金后,去纪南城找樵夫,与其对话选择学习技能,他就会先叫玩家找伐木的工具来,也就是斧子。花333春秋币在他那买了把斧子,然后樵夫就会叫玩家先到荆州故道砍伐灌木,获取20根木材。这时,笔者偷了一个懒,直接就从樵夫那买了20根木材,并不是很贵。然后回到樵夫那,他又会教玩家烧碳技能,不过要烧碳就必需要在他那买个烧碳炉,又要花500春秋币(心痛)把那个烧碳炉买了下来,这下就可以把木材加工成木碳了。

打开技能栏,把生活技能里的烧碳技能拿到技能快捷栏上,然后把烧碳炉从物品栏里扔出来。大家尽管放心,扔出来的工作台类物品其他玩家是捡不了的。然后在樵夫所给的秘籍上点右键学了烧碳方法,这时就可以在烧碳炉上点击右键来展开操作界面,选择对应的烧碳选项后就可以开始烧碳了。烧碳每次需要耗费10的木材,比例为1:1,也就是10个木材能烧10个木碳。

学会烧碳后,就轮到学习樵夫的终极技能了,樵夫会叫玩家砍6个桂木来,笔者又再次偷懒,还是直接买了给他,他又叫笔者买木料加工台和锯条,木料加工台的价格为500春秋币,锯条的价格就要便宜很多,只要167春秋币就行了。买了工具后,樵夫会叫玩家加工长条状桂木,这时玩家们就像烧碳那样,学习了樵夫所给的秘籍,然后换上锯条,扔出木料加工台,选择好技能就可以进行木材加工了。木材加工好后,再去找樵夫就可以满师了。木材加工的比例为6:1,也就是6个木材能加工出1个条形木。这时玩家们可以到纪南城外的荆州十里坡去找银杏树来采集银杏木,银杏木经过条形木深加工后,每条卖到NPC处能值60春秋币,玩家们甚至还可以直接从樵夫那买到原材料来进行加工,不过成本要高一点点,利润少了一些,但却节省了很多时间。

药师

建议10级左右去广陵城,桃江村路线是:桃江村外→扬州幻海银沙→广陵城外→广陵城(泸溪村路线是:泸溪村外→荆州飞云浦→荆州十里坡→纪南城外→纪南城)。在城里找药王(注意身上起码要有433元以上)跟他对话,确认学习技能后再和他说话选购买工具(也可在工具商人那买好工具再和药王说话),再说话他就会叫你采集20株三七。三七可以在桃江村外的采药区(200.189)采集到,这里推荐多采点药,因为任务有可能一次无法成功,笔者就多跑了一回。所以至少要采集100个三七、40朵白芍、40个铁线草,然后再跑去和药王对话,花174元买扇子,再花500元买炼丹炉。接下来是准备炼丹的原料:48个三七,16朵白芍,16个铁线草以及4条草鱼和8块木炭。草鱼需要钓鱼技能或在NPC渔夫处买一条,NPC处是29元一条。木炭需要在樵夫提供,或在NPC处购买。东西找全以后回去找药王他会给张药方和一个技能,把刚买的练丹炉放地上,手拿扇子用上技能合成。等成功后继续同药王对话接着做下一步任务,他要的药草在前面的地点可以采到,顺着药王说的做就OK(这里注意一点,第三步要的夏枯草和射干在扬州三十六风度可以采到),做完第三步你就是一名正式药师了。

做了药师真正的磨练才开始,由于游戏处于内测阶段药品的出路不太好,但是药是唯一可以补充生命和法力的东西,还有解毒的作用,在公测以及收费后会有很大作用,毕竟可以省很多打坐时间,而且高级药的恢复量相当可观(用上双倍经验时间却要坐地回红或回蓝是不是很郁闷呢?哪么还考虑什么呢?买药吧!为了你的经验也为我们药师可以赚一点点的钱,买我的药吧)。综合的说,药的销售应该不错,只是在目前可能有点少,但是玩家了解药的作用后销路就会打开,卖一两次药赚的可能不多,但毕竟药是消耗品,要长期使用,所以对药师的前景也是很看好。做药师吧!不用多想,为了你练级时间的节省。

房屋建设、衣食住行

在内测中,房屋部分没有开放完全。不过即将到来的公测,还是需要我们把建房的每一步都了解清楚才行。

游戏中每一座城市都为玩家准备了一个可以购入庭院及房屋的小区,玩家可以在小区中看到一个一个的院子。点击院子门口的门牌,可以购买地皮。每个小区的庭院数量有限,约有40余座。庭院的类型共有三种,每一种的土地面积都有大小差异;所附带的生活技能物件也有类型差异。在庭院中,您可以修建自己的房屋,可以通过操作庭院自带的生活技能物件做生活技能,例如养小猪、种白菜。购买了庭院后,玩家可以在庭院中修建自己的房屋,在室内,玩家可以摆放家具和一些生活技能道具,并把自己的道具保存在自己的储物箱中。游戏中有一部分生活技能只能在庭院和房屋中才能做,例如播种耕地、养猪放羊,并且不同的州域,不同级别的庭院,可以做的事情不同。

房屋内生活技能资源提供:

1级房屋中的资源:天晶燃矿石、血滴银矿石、九木王顶、石墨、奈何石、雌黄、甲虫、千年山参、胡麻、蚂蚁。

2级房屋中的资源:血滴银矿石、五鬼银矿石、黄金矿石、石木、犬腾木、奈何石、蓝田玉、碧玉、南玉、千年山参、胡麻、蚂蚁、百草霜、七步断肠草、马钱子。

3级房屋中的资源:五鬼银矿石、黄金矿石、白金矿石、鬼怪金矿石、犬腾木、盘龙架、蓝田玉、碧玉、南玉、俏色玛瑙、辟邪宝玉、田白玉、蚂蚁、百草霜、七步断肠草、马钱子、砒霜、夹竹桃、黑蟾蜍、冬虫夏草。

目标软件独立开发运营的史诗巨片《天骄II》自3月8日公测以来，受到了广大玩家的热情支持，目前游戏已经开放75组服务器，成为市面上最炙手可热的网游之一。《天骄II》以超过300个大型场景来构建包括战国七雄和百越、巴蜀、匈奴、羌、胡等异域国度以及后期开放的东瀛仙境在内的超大游戏世界供玩家游历、探险。星罗棋布的城镇村庄、300多种风情各异的NPC，数十万的剧情文字给玩家营造了一个亦幻亦真的战国情境，玩家将会和声名显赫的英雄并肩战斗，参与到耳熟能详的历史典故中来。

进入5月，《天骄II》即将进入收费，而在此前更大更全面的版本更新也将到来，据悉本次将完善游戏的各种功能，增加两个国家，两大角色职业，完善组队道具和经验值自动分配，减少合成花费等等，一切变化就在《天骄II 1.0版》中。

新增角色 新增国家

新增角色分别是女侠客和男巫师。新增国家分别是韩国和魏国（高级场景）。

韩国属于西部地区、魏国隶属于南部地区，喜欢冲级的玩家们又有地方练功啦，只是暂时不开放两个国家的入籍。

官方发布的魏国资料中可以看到都城大梁，它位于现在的河南省开封市，被归为《天骄II》的西部场景。其带有淳朴浓厚风土人情的画面，被目标工作人员设计的惟妙惟肖。细心的玩家一定早就注意到，《天骄II》中每个国家都有一个标志性的建筑，例如楚国的星龙桥，齐国的共工剑等。在魏国也有属于自己的特色建筑——落雁塔，每当落日西沉，伴随着阵阵暮鼓声望去，坐落在国家最中央的落雁塔闪烁着金色的耀眼光芒，向我们诉说着这个国家的繁荣与兴衰。

完善高级PK和坐骑治疗功能

新版本中，《天骄II》将会对PK功能进行调整和更新，很多喜欢PK的玩家可以去亲自感受一下了！不过这里还是友情提醒大家，中国是礼仪之邦，重在切磋，以武会友嘛！要是乱PK欺负善良百姓那可是会坐牢的哦！

在前期的版本中，玩家达到20级后可以购买自己的坐骑，但是令很多人伤心的是，自己的马儿是有疲劳度的，亲眼看着心爱的马儿死掉，就算是你身上带满了治疗药，那可怜的爱马也不能起死回生，就因为马的“寿命”有限在游戏中很多玩家都对坐骑望而却步，毕竟上万块钱的一匹好马还没有升一会级就“寿终”了，那是有钱人才用的得起的东西呀！不过在新版本中，只要到马贩处就可以花钱治好爱马啦。也就是说你选定的爱骑会终身伴随你了。

完善聊天系统

即将开放的《天骄II》全新版本中，不但完善了密语功能，更将聊天系统进行了升级。

首先，大家在敲回车键（即Enter键）打开聊天窗口后，可以直观地看到各个频道，其中有本地、国家、队伍、帮派。在聊天内容中，前方也会有相应频道的提示。另外，增加了几个聊天快捷键，以及私聊时人名的输入功能。玩家在点击输入框前方的按钮时会显示最近密聊的对象，在新版本中，还将增加可写功能，玩家可以在这里输入想要私聊对象的名称。

输入并发送私聊信息时，如果人名为空或者在游戏中不存在的话，返回没有私聊对象的消息球，如果人名存在但是不在同一国家，则返回具体私聊失败的原因。只有发送消息成功后，才将这个名字添加入最近聊天对象选择列表中。

从官网为迎接新版本更新而打出的口号“感受史诗体验《天骄II》”中，我们可以体会到目标软件的决心，他们希望能够做好这个游戏。而我们除了祝福之外，也会用心去体验这款国产大片。就让我们一起投入这个缤纷的战国时代吧！■

侠客进阶心得

文/零距离★魔狼

天骄Ⅱ》公测已久,游戏中涌现出许多高等级的玩家,也有精通各种修炼之道的,笔者在此总结了几种不同的职业路线,因为练级速度与装备好坏有直接关系,所以以下路线都以边换装备边升级为最佳考量,班门弄斧若有疏漏还请高手指点。

金侠客 巩邑线路 东周

金侠客在30级的时候,穿着一身的绿虎套,在齐国魏军营地打28级的马腹,收集材料做一套绿马腹,在绿马腹还没完成之前,到东周巩邑南门外杀33级的霹雳兽是非常不明智的。而如果这个时候玩家们已经收集够了绿马腹的材料,而不够钱合的话,那么玩家们可以到楚国彭城南郊去杀28级木属性齐国士兵。有些玩家一定会问,为什么是到楚国彭城南郊去杀齐兵而不是到楚国的刘爽庄园去杀28级土属性的刘爽家丁呢?确实,有很多玩家都选择去杀刘爽家,而正因为这样,所以笔者才不去那杀。试想一下一个家丁刚刷出来就有N把刀等着他,别说杀了就是排队都排不上号,何苦呢。

合绿马腹的时候最好把手上有的绿特殊材料适当的放些进去,因为笔者发现合金属性的装备用金属性的特殊材料的话,特殊材料的附加属性会直接加进装备里或者有更好的效果,有时附加属性甚至会提升一倍,而用其它属性的特殊材料的话,材料属性可能会打个折扣、不过也有用了同属性的特殊材料后,某个属性加了一倍,而某个属性却消失了的情况出现。

穿上了绿马腹到东周巩邑南门外杀33级的霹雳兽,虽然说霹雳兽的经验比起直接组队到东周松槁山去打36级的土属性狍鸮要少得多,但得到的材料和钱比组队要多。组队连钱都很少分到,更不用说材料了,到时候很容易发生装备跟不上的情况。还不如自己在巩邑单练、自食其力,自力更生。在这里练级打材料开始制作绿霹雳套装,绿霹雳套是36级的装备,就在这里一直打,基本在34级的时候就凑够一套绿霹雳套的材料了。这个时候再到东周松槁山去打36级的狍鸮不迟。在这里可以从34级练到39级,其间可以到赵国的灵寿荒地去打36级木法师挣钱买套黄霹雳套,到了39级直接到东周黑山麓村去打41级的大嘴怪。

火侠客 冰火洞线路

火侠客30级的时候是穿着一套绿豹套在赵国中山王陵一层打28级相顾之尸,打材料合绿相顾套,31级的时候肯定够一套绿相顾套了。没钱的话火侠客可以到齐国的魏军营地杀 28级金属性的魏国士兵,要不到秦国的晋阳郊野杀28级的金属性赵国士兵,楚王陵二层杀31级骷髅兵都可以。总之找人少的地方杀,就算杀31级骷髅兵好,练级打钱都不耽误,可是人多的话反而是拖慢了自己练级的速度,还不如打低级一些的兵。

穿上绿相顾套后,就到东周冰火洞一层去打31级的火蝠,收集材料直接做黄黑翼套,先在冰火洞练到34级,之后到冰火洞二层杀33级火蝠,有一片火蝠较集中的地方,在那里可以练到36级。这时如果还不够材料做黄套的话就到赵国的灵寿荒地去杀36级金属性的剑客,因为如果从31级打到36级都还没做成那就是还差其中某些材料,玩家们可以先打些钱,用钱收剩下的材料,也可以为40级的时候学技能装备钱,而且在练级上也不会耽误。而如果有耐性的玩家也可以继续留在冰火洞二层里打火蝠,虽然经验少一些,但是可以在这里爆一些特殊材料来合黄黑翼套哦。37级绝对能合出黄善翼套了,这时就在冰火洞二层找36级的赤焰兽来打,37级一直打到40级,后面可以到东周秦军营地去杀41级的木属性秦军士兵。也可以一直打赤焰兽做一套红赤焰套装然后到东周西湖地宫一层去杀48级金属性的骷髅刀兵 。

土侠客 巩邑线路 东周

土侠客在30级的时候穿着绿熊一套,在楚国的吴郡南山杀28级的熊,如果这时黄熊套的材料够了的话,就到南山的地洞一层杀31级水属性越国士兵 ,只差辅材不够的话也可以打越兵,打到钱后拿钱来买,31级合出黄熊套后,就到东周巩邑南门外杀33级的霹雳兽,在这打到35级,把在这里打到的霹雳兽材料卖掉或者直接换熊材,从31级打到35级的材料应该够换一套红熊了的,合的时候记得都加特殊材料。这时就可以穿着红熊到东周的巩邑去打38级的石头怪了。红熊套和红石套的加防和减伤可以说是土侠客最好的了。土侠客的防与其他属性的侠客比相对要高,当因为其攻不够高,而导致练级比较慢,所以土侠客练级的时候一般不要打双血的怪。不过土侠客却

是和祭司一般在组队中是最抢手的,队伍里最重要的除了祭司就到土侠客了,肉盾的作用,不可忽视哦。

关于单练的看法

笔者在这里写的都是些独自练级做装备的心得,只有在越级打怪或者危险的地方才组队,而且装备都挑合适的穿,如果说为了好看硬是要做发光的,笔者觉得实在是划不来。其实每个人的玩法不同,看法也不同。就好像笔者有些朋友玩金战几乎都是穿自己属性相克的装备,20级开始就跑去打狼,蓝狼、绿狼、红狼的换,然后才去打单血的霹雳兽,更是完全以升级为主,这也是属于有耐性的玩家的玩法,从20级打狼打到30多级,这笔者自问就做不到。

会有玩家问为什么后面都不做任务了?其实到了后面基本都是打怪做装备了,而且做任务费时费力,还要耽误做装备的时间,所花的那些时间得到的任务经验,同等的时间拿去打怪练级所得到的经验可能还要多,所以到了后期基本就没有什么玩家做任务了。不过还是有一些玩家为了得到超酷的称号而去做任务的。而悬赏任务的选择呢,笔者提议各位玩家不要都挤到刘爽庄园去打家丁,虽说奖励经验高,但人多,做完五个任务要浪费好多时间,而如果玩家们找个比较少人打的悬赏任务来接,做玩奖励任务再去打怪,花上同样的时间可能要比到刘爽庄园做来的经验多。

侠客PK效果比较

玩家们有了一定的级别以后,为了证明自己的实力,都会找上一些实力相当的人,甚至找上比自己还要高级一些的人来PK切磋,而说到PK就不得到说到五行的选择与搭配,而副修的选择使本来单纯的五行相克变得更为复杂。

未学副修前的PK讲的是属性相生相克和技能的巧妙使用,而30级做了副修任务选择了副修之后,这时因为增加了副修对于日后成长的变化和附带的属性效果,而使得PK不再如以往般的单纯,里面加入了更多的变化和技巧。下面我们就来看一下主修与副修搭配的PK效果。

金系副修木,每级提高血上限,外加毒属性攻击。练级打怪的时候确实提高了不少攻击效果。而在PK上就不好说了,如果遇上一个主修木副修水的侠客,对方木是主修,生命上限,毒攻击都要比你高,虽说金克木,在金防上是-20,可是对方还有个水副修,增加冰冻、迟缓效果,而且木侠客还可以自己加血。对比一下,你攻击速度、移动速度慢了,还会中毒,而对方只不过是防着你的会心一击和毒而已,毒是不够对方拼了的,人家是主修,会心一击……这么慢的速度能出几个?先不说对方可以在你中毒后就跑,哪怕是和你硬拼,别人喝个几瓶红就把你KO掉了~有人会说金侠客的技能"千均斩"不是可以让对方1秒至1.5秒不能动弹吗?可你中了毒就算对方不能动弹你还不是一样少血?

金系副修水,每级提高精气上限,外加冰冻、迟缓效果,打怪绝对爽哦,金本攻就高,怪的动作再迟缓的话……自己想想吧。PK方面呢,继续与主修木副修水的侠客干上,大家都副修水都有迟缓效果,对方有毒,你有会心一击,对方血多蓝多,你攻高蓝也不算少,你有"千均斩"对方有回血,相比之下,金侠客还要多靠些运气才行,会心一击的机率高的话还成,如果不高的话还是木侠客的赢面要高一些。

金系副修火,加攻加闪,结合主修,攻击高速度快,闪避也有所提高,杀怪速度比以前提高0.5倍。与木主水副侠客PK又会怎么样呢?我们来对比一下,副修火增加了自己金属性的防……看来适合自己打装备用。仍然无法解决对方的中毒与迟缓效果,虽说速度有些提高,但效果还是不怎么明显,看来金系副修选火只能是练级的选择。

金系副修土,许多玩家认为的高攻高防,可副修选了土后,自己的木防反而降低了10点,你防高对方血多,毒了你再减你的速就和你慢慢的耗着,两者的对决,基本没有什么悬念。

难到就没有能与主修木副修水的侠客抗衡了吗?其实也不然,主修火副修水的侠客还是很强的,攻击速度快,闪避率高,加上副修水后蓝多,不但在打怪练级方面有速度优势,就算在PK上也是不遑多让的。虽然与主木副水的侠客PK还是免不了中毒和迟缓,但是火侠客的闪避高啊,就算被迟缓了,可闪避是不变的,并且大家都有迟缓效果,在同样被迟缓后,火侠客的速度还是要比木侠客要快的,虽说中毒是免不了的,可是木侠客打五下中一下,而火侠客打五下中四下,这是个什么概念?中那点毒绝对没有被打一下去血多,虽说木侠客的血多,但在火侠客的速攻与闪避面前,还是起不到什么作用的。

而且主修火副修金的火侠客也有与主木副水的侠客一拼的能力,不过靠的运气成分居多。主火副金,同样速度快,闪避高,因为副修是金,攻击力也有所提高,附加晕眩效果,与主木副水侠客比的就是谁先中效果,火侠客因为速度快,机率相对有所提高。当对方中了晕眩恢复的时候来个力推华山,立刻用上个斗转星移,这样就已经放了对方很多血了,接下来就发挥你的速度和攻击力吧。

总的来说,笔者认为主火副水的侠客在PK上是占很大优势的,按照刚才的对比分析来看,副修选择水属性会成为日后玩家们的主流选择,其它属性的侠客碰上了水的迟缓都是很棘手的,只能是同样的用水做副修,使得对方也变得同样的迟缓,这才是最好的解决办法。可能有人会问,既然说得水侠客那么厉害,但为什么不上修水侠客呢?

水侠客虽然能令敌人迟缓,可是每升一级只有最大精气值+14。精多可以长时间使用技能攻击,弥补了攻击低的缺陷。但是低防少血还是水侠客致命的弱点,技能对于PK和练级都不是很理想。技能虎啸平原的作用是降低周围敌人攻击力,攻击力-25,持续30秒,这是一招没有多大用处的技能,效果不明显、不实用,所以水侠客练级的难度大,PK的效果不理想,用的人也就少了。

以上就是笔者玩天骄2的一些小小心得,仅供参考,不许拿砖头。如果有哪位玩家觉得有遗漏或者不对的地方,敬请补足和指正。■

火巫师完整练级路线

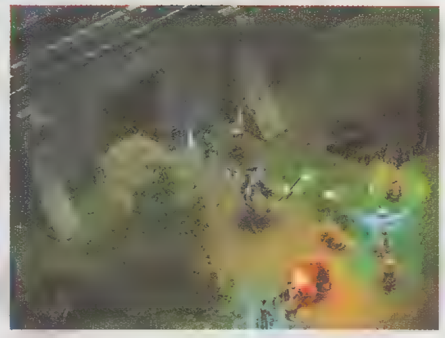
文/纳兰如语

五行女巫中,火系女巫的攻击力表面看似乎比不上侠客等强力角色,但是只要操作得宜,一样可以快速升级。火巫的优势是每升一级,角色攻击速度+15,闪避率+10。攻击速度快进而使杀怪速度比其他各属性巫师快。拥有极高的命中和回避。可以专门打金系怪物,材料易于出售。

练级心得

前10级做做任务一晃就到了,只要注意收集基础材料,前期先穿套蓝鹿装,专杀鳄鱼到12级就能有套绿晰蜴装穿了。13级后主要是做任务,顺便打打强盗练级,这期间练级并不累。15级是个关键,此时有多种选择:

①在此强烈建议火巫师去打善意,我一到15级就去上蔡打16级善意,不要说打



不了，自己去试试就知道了，一个个的打，绝对可行。在军营门口处有个地点非常好，刷3个善意，都隔得很远，下面有几个楚兵，还可以做做杀楚兵的悬赏任务。当然，这时候打肯定很累，大概杀3个就要打坐，但这是关键期，坚持过去以后就好过点了（如果你有几个朋友一起就爽了）在这可以一直打到19级，然后去夷陵打善意到21级，只到有一套绿善意装就行了（合装备就不说了，用相生的，每样装备放个特才，属性应该不会太垃圾吧）。

②想打朱厌的16级时穿绿虎蛟套装后去打铁矿的19级朱厌，打到22级，直到穿上22级的绿善意（善意是用朱厌材料换的）。

③专职打虎，经验多，还能积累材料。想打虎的，去巨鹿打21级老虎，然后去秦国荥阳郊野打23级老虎。24级时去燕军大营那里打26级老虎。以后还可去齐国魏军营地或者赵国灵寿中山王陵打那里的28级老虎。其中20~24去赵国巨鹿杀虎是不错的选择。进巨鹿后向左，上山第三层，那有个平台，上面虎暴多，而且还是一堆堆的，都是5~8只之间，可与一土侠客、两火侠客和一祭祀组队。打到的老虎材料可以卖给玩家，也可以用来换豹子材料，准备未来的豹子套装。强调一点，由于在《天骄Ⅱ》中金属性玩家比重较大，目前金系材料畅销。

④打钱的，建议大家去杀人形怪，即各国营地的士兵，经验高，暴钱多，说不定还暴极品装备。打钱时，要配合悬赏任务一起作，升级赚钱两不误。

18级时去打韩军，平均下来一个怪能暴35~40的钱，偶尔还有好的装备。20级可以去到楚国吴郡的旧战场杀金属性骷髅，组个土战把骷髅引一起，然后放群攻击技能——烈焰，落红片片，暴钱满地。杀骷髅一直到26，存款大约突破15万大关。22级后火巫师就爽了，单练的一套绿善，升级地点多多了。《天骄Ⅱ》的地图太大了，我现在都没走完。我建议这时的火巫师去吴郡打老虎，那里的老虎真是菜哦，70多经验一个，打起来非常快，打郁闷了可以去旧战场虐骷髅赚赚钱。这时的巫师选择很多，对比了下朱厌和老虎，感觉还是老虎划算，级高了掉经验可以去刘爽庄园，去那里杀他的28级看门虎（提示：关键要熟悉地图，并且根据五行来选怪打怪）。

23级时相信5个人的小队伍已经日渐成熟，可以在楚国吴郡杀兵士升级（主线任务中军营中要杀的兵士），有固定点，刷新速度快，怪的经验与26级朱厌一样，攻低的多，血低的多，移动速度低的多，而且还是金系，杀起来酣畅淋漓，练级速度有较大提高。25级时去杀你相克的怪，火巫去杀26级朱厌（秦国野王的梗阳和齐国饶安左下有）和28级马腹（齐国饶安魏军大营左边山上第二层）。

30~36可以继续打虎生涯，去东周松山杀虎，一只130多经验，一人单练经验还不错。攻击技能可使用全体攻击，一般来讲一次可以刷8、9只老虎，打坐30秒去另外一堆怪，这样来回一次34级巫师可得经验0.8~1.1%。至于钱呢有多有少，以时间来平均算，一小时可以刷1~1.5万（运气好，打到黄色或红色特殊材料的时候可超过2.3万），还有老虎的材料，一次包满可以得1~2万。这时候是关键时期，坚持住了就海阔天空了。

小火巫的任务20~30级时最有价值的几个如下：

①20~25秦国野王接杀韩兵的任务。怪分布在荥阳郊野传送门进去的右侧，在逃兵下面，有弓手和长枪兵（这两种有两排血的BOSS）中间还有个任务BOSS，名字忘记了，总体上比较容易打，一次经验有5.5W左右。

②25以后在楚国吴郡杀刘爽家丁的任务。这个一次有8W多的经验，我法师26的时候有8W3多点。刘爽庄园的走法：楚国——吴郡——吴郡南山——留爽庄园（进南山后走左侧传送门）。进去直走进院，家丁有土水两种属性，28级。刷的比较多，攻、防都较高，血也多，火巫25级火球打一下有450~550伤害。院子中间是任务BOSS刘爽管家，3排血，28级火属性。

打法：至少要有两战，其中至少有一土战，我朋友27金战，绿朱套，没祭祀满血一次可以抗3个（两法在后面不停的打），4个基本抗不下来。建议组队方法：1土加1其他系战士，2法（水法最好），1祭祀（要求为水否则蓝不够）。这样每人250个打完，一般要花3~4个小时。这里的打怪练级经验也不错，27级火巫可得160~170经验，一个下午连打怪带悬赏经验从25升26没问题。

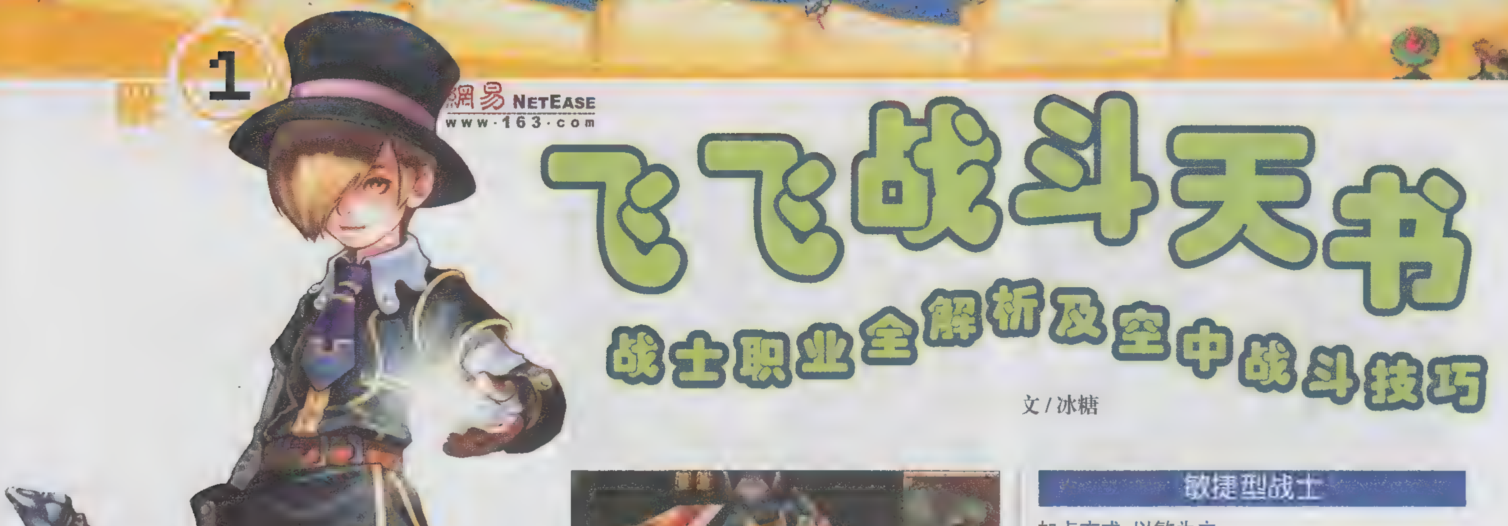
先说装备，这个游戏里巫师最大的苦恼就是精气不足、精气恢复速度慢，所以装备尽量考虑水装，可以增大精气值以及精气恢复，能极大的提高练级速度。从蜥蜴、鳄鱼、狐狸、角质鳄鱼、冰蟾，都是不错的选择。

巫师基本就是前期穿杂装或者蓝鹿装（蓝虎蛟装），16级换白善翼装（绿虎蛟装），22级换白豹装，当然条件允许最好是合一套绿善意穿。25换黄善翼装，也可以穿绿善翼装熬到28换绿豹装。31级时可以考虑黄豹装。对于火巫师来说，34级时着装一定要慎重，因为红色套装需要巨额资金和材料，不可能同时打造几套。34级之后主要是打火怪和土怪，又出于对回蓝的考虑，此时以红狐狸套装为好。如有足够的红色相顾之尸材料，也可以打造相顾套装。

武器要考虑怪的属性。按照五行相克原则，走相克的路线，攻击会明显上升。五行相克的关系为“木克土，土克水，水克火，火克金，金克木”。具体作法是执火杖打金怪。30级左右，准备1个木杖是必要的，打石头，狍子都用的上。30级以后建议多备几把法杖，火杖是必须的，此外准备金杖和木杖。由于不打水怪，所以不用准备土杖。武器的等级一定要随着角色等级的提升而提升。它最直接地体现着玩家攻击力的高低，决定着杀怪的速度。

巫师在游戏中越是和多人组队就越强，队伍中如果有其他强力冲锋型的角色，火巫就一定要跟紧，配合施展火球与烈焰，简直是势如破竹。不过记住，不要逞强跑到别人前面，敌人一般会攻击先进入视野的玩家，让侠客等角色吸引了敌人注意之后，在冲上去一鼓作气全部拿下。所以，在挑选队伍的时候，最好找多个侠客和祭司的队伍，比较容易配合。

以上，是笔者自己修炼火系女巫的一些心得体会，其实修练角色各有绝招，这里笔者只是抛砖引玉，希望大家都把自己的想法经验拿出来讨论。到此搁笔，大家《天骄Ⅱ》里见吧！■

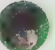


飞飞战斗天书

战士职业全解析及空中战斗技巧

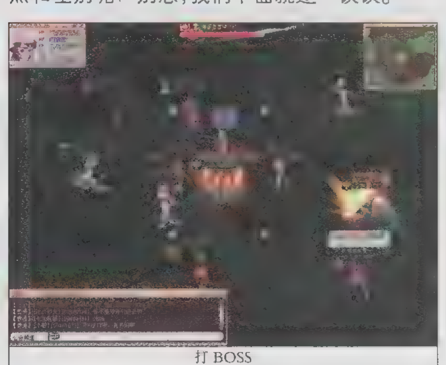
文 / 冰糖

在《飞飞》中古怪精灵的扫帚小巫女惹人爱怜，但游戏中也不乏英姿飒爽的战士——贝雷帽 + 酷炫滑板。除了造型之外，《飞飞》中的战士这个职业也是很有可玩性的。续"飞飞魔法书"之后，我们的"战斗天书"除了要一展战士的英姿之外，还要和大家一起来分享关于战士这个职业的经验和心得。

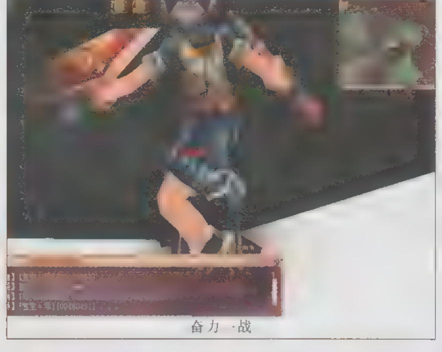


职业分析

战士是《飞飞》职业体系中的一种，但由于升级加点的不同，也形成了不同类型的战士。就职业种类细分方面来说，战士分为：力量型、体质型、敏捷型。这各种类型的战士又有些什么特点和差别呢？别急，我们下面就逐一谈谈。



打 BOSS



奋力一战

力量型战士

加点方式：以力量为主，以敏捷或体力为辅。

力量是增加战士攻击的一大因素，因此力量型的战士是属于攻击型战士，特点就在于攻击力。如果是以敏捷为辅，后期形成力敏战士，攻击可观，防御和躲闪也不错。如果是以体质为辅，则后期形成力体型，攻击力不错，HP高不容易死亡。加点比例是 2:1 或者 2:2，后一种俗称"水桶战士"。中庸是这个类型战士认可的王道，事实也证明了力体和力敏是中庸的，具有一定的战士特色但又不是战士中最出色的。

如果要做《飞飞》攻击最高的战士，那么就非全力战士莫属了。全力战士也是属于力量型的战士，确切的说是属于力量型战士中的偏执狂：升级之后加点全部加在力量上这就是全力战士。但是在 PK 方面，全力战士并没有相像中的那么强大。虽然攻击是所有战士中最强的，可是依然无法秒杀同等级别的魔导士，单挑魔导士的胜算低得可怜。在打 BOSS 上，全力战士可以轻松的单挑比自己高一级的 BOSS。

40 级之后的力量型战士会感觉到自己攻击高、FP 高，防御也不算太低。一样的打怪练级和打 BOSS 寻宝，不过装备方面就要舍得花钱才行。

空中的战士

敏捷型战士

加点方式：以敏为主。

敏捷为主要加点方向的战士有一个特点就是高防御和高闪避。1 点敏捷可以增加 1.5 的防御，值得一提的是：在《飞飞》中并不是每次都 +1.5 的防御，而是第一点敏捷加 1 点防御，第二点敏捷加 2 点防御，因此敏捷型战士的敏捷最好是偶数点，不然少 1 点的防御。至于闪避，则是加 5 点敏捷增加 1 点闪避。综合这两点，敏捷型战士的敏捷在 10 的倍数的时候能发挥出最大的效果。在攻击方面，敏捷型战士的攻击不高，一般到了后期练级只能用两个组合技能。但是防御肯定是所有战士中最高的，敏捷型战士练级是战士中比较快的。对于敏捷型战士来说推荐的组合技能是逆手和风轮。在初期敏捷型战士是比较辛苦的，中后期就基本上是熬出头了。65-71 级这个阶段是敏捷型战士赚钱的黄金时段。

魔导士空中作战不如战士

在敏捷型战士中，有一种全敏战是很惹眼的敏战代表，也是目前很多玩家喜欢选择的一个战士流派。升级加点全加敏捷，防御和闪避在所有战士中属于最高的。全敏战士是所有战士中练级超爽的，相信许多战士都认同这一点。在技能方面，55 级之后有一个"战神附体"很实用，可以增加攻击。68 级前的全敏战推荐逆手 + 风轮 + 风轮这样的组合技能。但是打 BOSS 方面，全敏战不如全力战。全敏战如果是像全力战那样单挑高一级的 BOSS 会死得很惨。到了 71 级可以顶住同级的 BOSS，但是，越一个级就很可能被爆击秒掉，因为敏战的 HP 少。

体力型战士

加点方式：体力为主。

体力型战士的特点就是血多皮厚，耐打的肉盾血牛。血牛这样的战士练法是从韩服传过来的，大概在数年前，韩服上第一个血牛的出现

帅帅斧战的甜蜜约会

团体大合影

用斧头的战士，很帅哦

演绎了不死的神话。从此，战士与血牛结下不解之缘。《飞飞》中的体战也是以抗怪不死为目的产生的。因为体力型战士一开始就不以攻击为主，所以练体力型战士的玩家大多选择了全体战士。升级之后的属性点全部加在体质上。全体战士一般使用斧头作为武器，主要是用斧头来对防御作一些弥补。但是由于全体战的HP高，在练级中也不容易被爆击秒杀，所以安全性也高，如果要用剑也可以。

在练级中，体力型战士升级速度是比较缓慢的。最快的方法就是和人组队，最好和升级速度最快的魔导士组队。体战在这个时候冲锋陷阵，抗怪，反正HP高死不了。只要战士牵制住怪物，魔导士就可以非常轻松的把怪物解决掉。不过战士不要抢东西，否则魔导士肯定不愿意带你升级。在PK方面，不会死，所以也不见得会输，当然前提是多带HP的补给。

在练级和PK方面表现平平的体力型战士也并非庸者，在打BOSS方面体力型战士可圈可点。第一是血多能扛，这就在BOSS爆击的时候不容易被秒，只要不死就有机会把BOSS打翻在地。

总观《飞飞》各类型的战士，感觉百花齐放春满园。战士的玩法很多而且也没有哪种类型是毫无优势的，就看玩家喜欢什么类型的玩法了，不同类型的玩法也可以选择不同的武器来搭配。游戏中的战士武器分为斧和剑两种，都是单手武器可以配盾牌使用。推荐敏战使用剑，力量型和体力型使用斧，因为加体力也增加一定的斧头攻击力。

空中战斗技巧

《飞飞》这个游戏最大的特色就在于飞行。不仅可以飞行赶路，而且还可以在空中飞行作战。由于战士是近距离攻击，而且体格强壮不容易死亡，所以战士恐怕是最适合飞行作战的职业了。空中战斗能够提高自己的飞行等级，当然更重要的是飞行战斗带来的快乐。

这其中也有一些操作上的技巧要和战士们分享。首先要介绍一个非常有用的锁定快捷键【Z】，注意这个锁定是锁定视觉而不是锁定怪物。很简单的操作，但是复杂的地方在于《飞飞》是3D的游戏，在空中飞行战斗的过程中视角会切换得很快，让人很快晕掉。但是利用[Z]锁定视觉之后只要掌握好飞行的快慢就无忧了，尤其是对于战士来说这样的战斗很轻松的，不过很刺激哦。

除了【Z】键的锁定视角之外，还有两个键的运用也是很有技巧的。那就是【TAB】键和【insert】键。【TAB】是锁定攻击对象的，在确定攻击对象之后，就可以用【TAB】锁定，然后再用【Z】锁定视觉，最后，按【insert】就可以攻击了。不过要掌握一下飞行的速度，首先加速飞行冲上去砍怪，在砍到怪物之后就按空格减速，否则就冲过头了怪物会落在你背后而没法攻击。

空中战斗一开始会觉得比较麻烦，但是熟练操作之后战士们会爱上空中战斗的，其实这也是职业特性所决定的。远程攻击的魔导士在空中作战就远不如战士有优势，虽然魔导士的攻击威力大可是距离也是一个大问题。空中的怪物移动速度很快，近身之后魔导士应付也颇为吃力。但是战士就不同了，本身就是近身攻击的职业并不在乎怪物的移动速度如何。就算怪物逃跑也追得上，因为自己毕竟是有飞行工具的嘛。

说到这里，“飞行工具”这个《飞飞》中非常重要的道具也出现了。飞行工具大体分为两种：扫帚和滑板。一般来说英姿飒爽的战士们都是选择滑板，总体造型相当的时尚。滑板也有优劣之分，按物品从低到高排列依次是：木质滑板、金属滑板、喷射滑板、合金滑板。不同的滑板会带来不同的飞行速度，当然最快的是合金滑板，可是合金滑板的价格很贵。在商店中出售，竟然高达200,000。所幸的是战士也不是一个非常耗钱的职业，所以中高等级的战士应该有足够的钱币来购买好的飞行器。当然如果你觉得骑上扫帚也不错的话，那么从众多的扫帚（仙女扫帚、精灵扫帚、魔女扫帚、月神扫帚）中应该是选择月神扫帚了。价格也是同样的昂贵。

逐日战士

除了飞行器之外，还有“燃料”也是影响飞行速度的一个因素。燃料在飞行管理所就能够买到，它的作用就是提升飞行的最大速度。价格并不高，不过80而已。使用燃料的具体方法是按【X】键，当然是要在拥有燃料的情况下。战士们在参加空战前完全可以购买一些携带在包裹中，使用之后会发现自己在空战中的飞行能力更强了。

做个空军的感觉如何？想来一定是《飞飞》战士特有的体验。还等什么呢？赶快在蓝天中翱翔战斗吧，那是一片属于战士的天空！■

智慧就是银子

文 / Troy Chen

"问世间钱为何物，直教人生死相许！"我蹲在长安城门口感叹道 长安城一个我最不喜欢去的地方，但也经常为了某些事而不得不来。这是一个JS堆积的城市，一个穷人勿近的地方。每次踏足这个地方都让我厌恶万分，特别是市集上那琳琅满目，梦寐以求的好东西。那做梦都会梦到的宠还故意向我招手(为什么这个世界里没有原子弹这号东西~~)！

我不就是穷了点嘛！虽然装备、好宠都与我无缘，可必备的东西绝对还是齐全的。就好象那个装备，我可是有套装哦——新手套装一套……！要知道别人跟我这个级别的都没我穿得斯文朴素，加上手执一扇，浑身上下只一个"雅"字了得。我家宝宝那可就真不得了啦！记得当年我费尽力气，千辛万苦跟它谈判，最后以被它咬三口的代价降伏了它。但不知为何，每每我带它出来游玩的时候总有闲人驻足观看，末了还扔点碎银子给我。更有甚者感叹："这阿三真可怜，看来是印度那边是闹饥荒了！"

"$@#%&~！我这么帅的家伙你们也能看成印度阿三！不就是带我家小蛇蛇出来晒下太阳嘛！太小看人了，竟然把本大爷当乞丐"，我一边捡着地上的碎银子道。

"这大话里的钱还真不好赚啊！"蹲在长安城门口的我又感叹！这打怪也太累了点，报酬也贼少。以前并肩做战的好兄弟们，现在看了我都跟见鬼似的，一溜烟就跑！怕啥？怕被我借钱咯！偶尔开个小号上去跑个人妖龙套，过过场搞点生活费。可现在社会进步啦，那些色狼也精明啦，都说不视频的话谈钱太伤感情！日子混得是一天不如一天啊！

一日，在街上闲逛。忽见前方一认识的同道哥们开着他的RY号，看他那德行近来一定是有鱼上钩了。真不知他是用什么办法骗到那些色狼的！看来得去刮点油水。

"HI~~兄弟，傍上大款了？给妹妹我介绍条财路啊！"

"给我闭嘴！大庭广众的别嚷嚷。我不是跟你说过在大街上要叫我香香吗！"

"……！香香，妹妹我家里三天没开锅了，你看我现在都苗条得可以去医院做活人骨架标本了的说。"

"切~~！看你那穷酸样，真丢人。人家打怪你也打怪，人家开RY号你也开RY号。可我就没见过有哪个混得像你这么狼狈的！"

"你也不是不知道，这年头RY真不好混。怪怪真不好打！加上我又不如你那么有好装备好宠的说！难道你的钱钱就是狂打怪怪得来的？"

"不是！整天打怪，我才不想那么累呢！"

"那是做什么超级任务得来的吗？"

"NO~NO~！那么累人的事，我可不想把我腿跑断了！"

"那到底是怎样嘛？"

"我说美丽啊！你就不会想点别的路子嘛？就你这脑袋，想发财?！难咯！"(我男号叫曾帅气，女号叫曾美丽)

"别的？我想不到！不过我知道香香大人一定有办法，给妹妹我介绍介绍！你看你浑身上下金光闪闪的，而且身材还有点发福的说，一定是天天大鱼大肉的说。"

"看你这么可怜份上介绍你条财路走！长安城长安大街88号。地方我告诉你了，我现在有事先走。"

"香香大人真乃菩萨心肠也~~您慢走!!!"

目送香香远去后。我马上变身曾帅气，火速赶往长安大街88号。只见一坊，门口人如潮涌，到此地者多为文人雅士，口中还朗朗念着一些什么诗句，原来这里是个猜谜的地方。又看着有些许人欢天喜地的捧着大堆银子出来。哦~~新鲜事啊！这长安城里竟然有专门的猜谜场所，嘿嘿！看来香香那家伙一定是在这里发的财。没想到那家伙的脑袋还满好用的，竟然能在这里赢到那么多钱！羡慕啊！

兴奋万分的踏进猜谜坊，只见人山人海。刚到门口就是个侍童迎了上来："这位爷以前没见过啊！咱这可是好地方，您来咱这猜谜坊玩，绝对是最明智的选择。我们的口号是：一夜暴富不是梦！"

"我是初次来，不知道这里有什么规矩？怎么个猜法？你给爷说说，说好了有赏！"

"得！爷我就给您说说，咱这坊主要是猜谜，来的也多为文人骚客。坊主隔一段时间会出一道谜题，没啥烦琐的规矩，谁猜中就有奖，且奖金奖品极为丰富。不过要想猜中，那就要看各位猜家的智慧了。我看爷您这气质打扮，一看就知道是个肚子里有墨水的。如果您想在这里中几个奖，那还不是小菜一碟！"

"嗯！中听！这是爷我赏你的，你可以一边凉快去了。"我随手扔出一两银子，转身就冲进坊里。只听见后面那小二嚷道："小气！你当我乞丐啊！磨破嘴皮子就得一两银子?！"这年头的人还真不知足啊！要知道这一两也不是小数目啦。记得我曾经为了几两银子，活活被怪从一个山头追到另一个山头。这银子得来当真是有血有泪啊！

这坊里的确什么人都有，大多数都是来碰运气的，但文人还是占了多数，毕竟谜语可不是谁想猜就能猜得到的。这班文人看起来还真是形形色色，猜中的就假装无所谓的样子，可明眼人一看就知道他现在暗爽到快内伤了。猜不中的也满有素质修养，不骂娘也不砸桌子摔板凳，但白痴都看得出他现在的脸比包公老爷还黑！隔了一会刚好又到坊主出谜题的时间。只见坊主站在高台上，举起双手示意大家肃静。接着就是说题目了："现在出题了。本题中者奖银子10万两，因此题奖金颇高，所以题目也就相对的要难一些。"待坊主一说完，底下的人早已沸腾起来，相互议论。高兴的是这次奖金丰厚，伤心的是这么丰厚的奖金想必题目一定难如登天！

等大家都安静了，坊主也开始出题了。本次的谜题是："一加一等于几？"马上就有人哀嚎："我就知道这题非比一般"，更有甚者马上痛哭流涕，埋怨坊主出的题太过于深奥了。此时坊里惟独我在冷静思考，遇事先保持冷静是我的一大优点！过了快一柱香的时间，坊主看来已经觉得这谜题无人能解了，正准备结束此题的竞猜，换其他题目的时候，我脑中忽有所得，立即举手，身边的人无一不是诧异万分。

"答案是二！"，我高呼道！

两天后，长安大街上，一青年人如其名，浑身上下突出"帅气"二字，路人见到都纷纷揖手，呼我一声"猜圣"！别以为我会谦虚，我可是实至名归！！穷苦的日子也总算熬出头了！哇哈哈~~~！这时忽然瞥见路边一MM正满怀深情凝视着我。唉！"人怕出名猪怕壮"实在是至理名言啊！人一但有了钱，该来的什么都来了，更别说桃花运，你是挡都挡不住的！

MM最终还是走了过来，对我说道，"GG你好英俊哦。一看就知道你是个有钱的高人，MM我是个新人，什么都不懂，最惨的是一个铜板都没有。你看看，我现在饿得都快可以去医院做活人骨架标本了！"

"……兄弟你说的这套对别人可能有用，但可惜的是你正在把这套话对他的创始人说！哈哈哈……看你这可怜的份上告诉你个发财的好地方吧——长安猜谜坊！"■

现场特报：魔兽公测日发布直击

等待、等待、等待 日月星辰都比你知道我对你的爱！

4月9日《魔兽世界》公测日的发布会日期，老天似乎也格外"恩惠"这一特别的日子，上海白天的气温仿佛玩家们对WoW关切的热情高达29.4度，上海卢湾体育馆外，从下午5点就有众多玩家开始排队，希望能抢先进入揭晓WoW公测日期的"黑暗之门"。

预计当晚7点开始的庆典活动，却因为气温骤降而带来的一场瓢泼大雨，不得不提前半个小时开始入场，九城特意为没有带雨具的玩家提供了免费的雨披，令玩家们感动不已。当晚7点庆典活动准时开始，但场外还有近几百名有票或无票的热情玩家因场内人员过多、警方为确保安全而要求暂时停止入场的原因被拒门外，心急的玩家们发生了一些冲挤入场的行为，在九城组织相关工作人员对现场进行松散维护和解释补救工作后，整个入场活动发生的问题得以妥善解决。其中一些受阻的持票玩家因祸得福，当晚获得了九城特别免费提供、次日才会正式发售的WoW客户端。

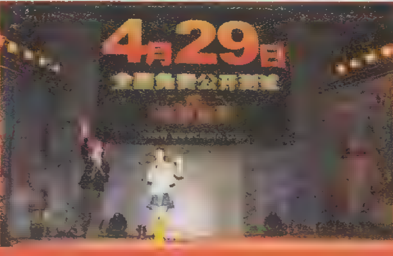
循着"黑暗之门"后面一条黑暗的走廊进入会场，正面的大屏幕不断播放WoW的宣传动画，虽然都是玩家耳熟能详的内容，但庞大的场面还是令人顿生激动之情……

而当你环顾四周，在环绕着的不断变换的WoW全景幕布下，看到这么多期待的面孔，你恐怕就不仅仅是激动而已了吧！

活动开始，上海电视台的主持人及歌手爱戴出现在台上，此外还有黑棒组合的RIP演出等。

是什么战队这么嚣张，居然在现场打出横幅？别怀疑，这个战队的35人在现场表演了RAID蓝龙的战役，在现场玩家问答环节获胜的5名幸运玩家也加入其中。当被问及对WoW的感想时，这些幸运玩家与现场全体玩家都喊出了"抵制外挂"的心声。

当舞台两边的帷幕拉开，大屏幕上同时上演一场激动人心的RAID大战之际，40个60级骑着骷髅马的玩家排阵出现，全场玩家都几近疯狂的高呼"WOW~"有玩家事后表示，那一天是他一生叫"WOW"叫得最多的一天。



终极BOSS朱俊先生登场，与全场观众从最吉利的"9"开始倒计时……4月29日，全面公开测试！不知在场的WoW玩家是会为这个不太远的幸运日而倍感幸福，或是为还要等到这个对他们来说几乎到了忍受极限的煎熬日而倍感痛苦呢？在今天来看，这些都是过往的甜蜜感受了吧

2005年4月10日，第九城市在165个城市进行了WoW公测客户端首发，其中上海、北京、成都、广州、西安、武汉、昆明、杭州、沈阳、济南、重庆进行了首发仪式。我们将镜头聚焦到4月10日的上海徐家汇美罗城，原定10点发售，不到8点就排起长长的队伍，长度竟然环绕整个建筑一圈！当记者问到队尾的玩家看到这个状况为何还在排队，这位玩家表示既然来了就排着，尽管知道可能要排到下午。"那中饭怎么解决？"记者这么问道。"中饭可以不吃啊！"玩家毫不介意的这么回答到，同样的盛况，在成都、广州、北京、昆明、重庆、武汉、济南、西安、杭州、沈阳等城市都毫无例外的纷纷上演。■（家游上海记者报道）

现场特报："魔兽可乐"冰爽体验

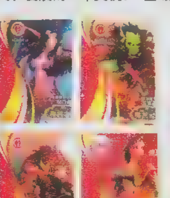
徜徉在冰天雪地的暴风城，这个夏天有《魔兽世界》玩就绝对爽，如果有人告诉你还有"魔兽饮料"，那岂不更爽？！

别怀疑，可口可乐与第九城市于4月15日联合启动了"可口可乐-要爽由自己 冰火暴风城"活动，第九城市计算机技术咨询（上海）有限公司董事长兼首席执行官朱骏先生与可口可乐（中国）饮料有限公司市场战略及创新总经理苏柏梁先生相聚"魔兽世界"。此次活动作为双方携手合作的第一攻势，将为年轻时尚的消费者带来全新的网络"冰爽"体验。这是国际最大的饮料企业与国内领先的网络游戏开发商及运营商首次全方位市场对接，双方将发挥资源整合、强强联手的优势，在品牌、市场、渠道等方面展开多层次合作。

第九城市与可口可乐的第一期合作为期一年，今后双方将在更多领域加深合作。4月底，双方将共同推出www.icoke.cn网络社区平台。可口可乐还将推出以"魔兽世界"角色造型为主题的瓶身收缩膜，玩家可以在指定地点DIY属于自己阵营角色的可口可乐。

"这是一次创新和双赢的合作。"苏柏梁先生表示，"长期以来，我们一直通过体育和音乐这两个平台与年轻人进行沟通，并取得了许多成功的经验，我们还将在这两个领域继续开展活动。随着互联网应用的迅速普及，这个新平台也自然成为我们另一个与年青人接触的选择。我们相信与第九城市的合作将是传统营销模式与新兴互联网平台的完美结合。这样的结合可以为年轻的消费者带来具有震撼力的全新网络新体验。"

朱骏先生说，"我们非常高兴能有机会与全球最知名的品牌可口可乐成为战略合作伙伴，共同利用各自在行业内的优势，在网络技术平台上创造新的奇迹，让年轻的消费者真正体验《魔兽世界》的魅力和震撼。《魔兽世界》在全球是一个非常时尚及极具吸引力的网络游戏。它的到来，是一次网络时代里程碑式的发展。我们还将积极配合政府倡导健康及适度的网上休闲活动。"他补充道，"《魔兽世界》鼓励青少年的团队精神、友谊和树立正义感，还锻炼参与者的策略思维能力。同时其系统内设定了休息奖励机制，鼓励网络爱好者在享受网络游戏时也有节有制。因此，我们期待《魔兽世界》能够成为中国网络游戏行业具有深远意义和发展的一个契机。"■（家游上海记者报道）



> 这个世界绝非一成不变，除了我们追逐自由之心。
>
> ——豪游 WoW 勇者团

魔兽世界九十九条军规

No.1 游戏使用类

我们都有些担心 WoW 的游戏点卡或包月卡费用会比其他网络游戏要高，我们也知道美国的 WoW 包月要 14.99 美元，韩国的 WoW 包月大约要 190 元人民币，因此不可避免的会提前谋划一些省钱的对策——和朋友共用同一个账号创建不同的角色，分早晚班"错峰行驶"似乎是个不错的主意啊?!

很多与朋友分享过账号的魔兽 FANS，绝对会死谏请你不要干出这等傻事。因为你已经低估了 WoW 的魔力——它除了可以令玩者在这片奇幻的大陆上努力成为英雄，同时也有很大的可能令人为了避免与这一世界分离哪怕 1 小时，而干出"恶魔般的行为"。

在 WoW 封闭内测时期，由于账号稀有的原因，一些获得了账号的玩家经不住朋友的哀求，或者是"独乐乐不若与人同乐"的博爱之心满点，而将账号交与朋友去体验一番。随后你会发现，自己开始越来越多的碰到游戏中被踢出的情形，当然这绝不是网络断线，而是有相同的账号在另一个地方登录——可是，你正在向着光荣的升级之路挺进，你正与朋友在副本任务中血战，或是你正与一位相貌姣好的 MM 角色刚刚相识……不行，你必须立即回到 WoW！于是你重新登录，不久又被踢出，再登，再被踢……

曾经在游戏中有位组队不久的读者朋友，在副本任务中突然掉线再没回来。不久有一个新生的陌生角色通过私聊方式发来信息，自称就是那位朋友。原来，他那个十七八级的角色不是掉线，而是刚刚不知被哪位共用账号的玩家删除了！"说来你可能不信，这已经是我第七八个十七八级的角色了……"那位读者朋友如是说。"因为我比他们都更有耐性'踢人'，踢到他们都没有信心再登录，最后他们就把我的角色删除了——但我还要坚持到底。"

封闭内测期间由于无法更改账号密码的限制，甚至在网上造就了"万人账号"，想必那里面"踢人"的场面更是蔚为壮观。正式运行后的 WoW，还会因为"分享"的初衷而令人不快吗?

No.2 升级策略类

WoW 拥有一套休息－经验值系统，其目的是多方面的。首先，引入旅店和休息状态，可以增加现实感和角色扮演的真实感；其二，可以平衡不同游戏风格的玩家的升级速度，普通休闲玩家可以较容易的拉近与长时间在线的痴迷玩家的等级整体提升速度；其三就是平衡各区域经验值的压力，避免大量玩家拥塞在少数高效练级地点；最后，通过休息状态的改变，来鼓励玩家调整自己的游戏时间，以更高效的经验值获取状态督促玩家适时的离线休息或进行如商业、PvP 之类的游戏内容。

这一系统是如何能够做到上述目的呢？原来 WoW 中的角色在旅店或主城中就会自动进入休息状态（头像上显示 zzz 的符号），经验值条会从正常状态的紫色，变为休息状态的蓝色，随着你在休息状态所处的时间越来越长，在经验值条上也会有一个休息状态的指标不断延伸，即使你退出游戏，这一计时方式仍在继续生效，下次进入游戏你就会发现休息状态的指标扩展了很多。

休息状态对经验值的获取有显著的影响。相对于正常状态打怪获得的经验值为 100%，休息状态的经验值指标范围内则可获得 200%的打怪经验，而若在疲劳状态则只有 50%。此外，离开休息状态行走旅行，并不会消耗这个休息状态的经验值指标范围，通过非打怪所得的经验值，也只是将这个经验值指标范围整体向后推。

了解到这一点，你就明白为何在下线时应该把角色置于旅馆或主城的休息状态区域了。此外，这也为那些没有太多时间泡在游戏中的玩家提供了体贴的"补偿"，或者可以吸引玩家们以更健康的心态去面对"无尽的"网游之旅。

No.3 升级策略类

一定有很多经验之谈告诉过你，在 WoW 中完成任务是如何如何的回报丰厚，但你可能禁不住会习惯性的滞留于对付路上的散兵游勇。

WoW 是一个多种因素驱动的游戏，对一位玩家来说，角色的经验值、金钱、装备以及已探索的区域，都是与其游戏乐趣息息相关的基本要素。零星打怪的弊病就在于它把游戏的过程枯燥化，这自不必多言。更糟糕的是其使角色的成长低效化，因为只有在任务导向的历程中，你才有可能将游戏时间运用在拥有多重效果的战斗上——消灭目标怪，可以同时完成任务目标、获得直接经验值和直接战利品，同时探索开更多的区域，最后还能从完成任务的奖励中获得大量的经验值及金钱，或者是一些特色装备——与它们的属性类似的装备，在此时的店铺中往往难得一见，即便有也是售价足以令当时级别的你收紧钱袋。

WoW 中不乏一门心思做任务，甚至连路上追咬的狼群蝙蝠都不管不顾一个劲向前跑的玩家。也许你更多的是在享受 WoW 的闲适生活，但在你想要升级的时候，别忽略循着任务线前进的道路。

No.4 升级策略类

WoW 的开发团队一直在强调这是一款独行或组队皆可的网络游戏，不过对于完成任务来说，组队往往是必要或更为高效的方式。首先，即使是在新手村，接近 5 级左右的任务，也会令单独的玩家感到吃力，通常第一次角色死亡就发生在此时。其原因都是敌人不再单独出现，两个或三个敌人同时攻击的情形开始越来越多。

通过打怪练级提升角色级别和能力，再以比任务区域的敌人更高级别的角色去应对的方式，不仅使角色成长过程的效率降低，更重要的是由于你的角色级别高过目标，造成获得的经验值减少，更进一步的放缓了角色的成长速度。

而到了 WoW 副本级别的任务中，精英级的怪物更是具备超过其标称级别更多的攻击力和更大的群体攻击性，不论你选定何种职业的角色，配置何种属性的装备，甚至比该区域怪物的普遍级别高上 10 级，你仍很难独自涉足这些任务区域。

最后，WoW 的单一职业都是优势与劣势同样明显的。例如战士拥有较高的生命值和防御值，适合成为队伍中的肉盾，却无法有效的治疗和对敌人造成大量的伤害；法师或术士伤害力大，自身却极为脆弱；牧师可以对团队或自身施展高效治疗法术，攻击力和防御力却非常弱，同样的情形也在萨满、盗贼、德鲁伊、圣骑士等职业上有显著体现。

对于 WoW 的任务体系来说，"没有完美的个人，只有完美的团体。"很多玩家都对此深有体会。当你加入团队共同执行任务时，你会发现死亡的情形会更少的发生，虽然任务物品、金钱和经验与队友分享，但在相同时间内的角色成长却远远超过独行。

No.5 组队策略类

任务物品按职业升级需求优先分配，非本职业优先物品应礼貌性的放弃。

组队游戏最应该注意的首先是战利品的分配原则，正所谓"亲兄弟明算账"，把"利"字摆正才有利于团队同心同德。组队的队长可以在头像上按右键进入分配方式的选单，这其中：

自由拾取：任何队员均有权拾取怪物尸体，大家比手快。除非队员们是一家人，否则恐怕很快会因"分赃不均"而内讧，不建议选用；

轮流拾取："绝对平分"并不能体现现实的公平，因为游戏中的打怪落宝是随机的，而物品则有适应不同职业的特性，如果队员严格按照轮流顺序拾取的方式，就可能出现战士拣到法师布制装备，双手重武器又被牧师"无用回收"的尴尬。不建议选用；

队长分配：所有物品由队长拾取，然后决定给予哪位队员。此种方式要求队长能充分了解队员需求，但在出现一些拾取即绑定的高级物品时则难以处理；

队伍分配：这是 WoW 默认的分配方式，对于普通物品，队员轮流拾取；对于金钱则全队平分；对于绿色以上级别的物品，则系统自动发送给每个在场队员一个掷骰提示，其中包括物品的描述资料，队员根据对物品的了解决定执骰还是放弃，掷骰点数最大的队员优先拾取。这是普遍推崇的方式；

需求优先：与"队伍分配"方式类似，不过在任务物品方面，需要的玩家会比不需要的玩家更优先的获得拾取权，由于拾取率提高，因而任务物品的出现率也会提高，这一方式的缺点就在于普通物品(通常就是日常金钱的收入来源)的分配会因此而显得不太公平，不过队员之间还是比较乐于以此方式帮助后进的队员尽快获得所需的任务物品。

在"队伍分配"的原则下，有价值的物品会由系统向所有队员发送掷骰信息，这基本体现了公平原则。不过从队伍的真正需求来说，也有很多玩家认同一种"职业升级需求优先"的礼仪——根据出现物品的属性与各职业的能力提升的关系，来判断队伍中的哪些成员更具有优先拾取权，其他队员则推荐放弃掷骰。比如布制装具、法杖和智力属性的装备优先给予法术系队员，皮具和敏捷属性的装备优先给盗贼，锁甲装备自然属于战士。当然，对"公平"的理解各有不同，一个和谐的团队，最重要的是组队做任务之前，队长应明确分配原则并获得所有队员的认同。

No.6 战斗微操类

熟练使用快捷键选定优先目标和队友，使用快捷栏安排常用技能。

WoW 中包括主手武器、弓箭、枪械、法术及各种技能，在掌握后都以图标形式出现在角色的法术和技能书中。要使用这些技能，就需要以鼠标将这些图标拖拽到快捷栏中方能使用。这其中主手武器可以在鼠标右键点击目标时自动启用，其它武器、法术和技能在使用时就需要在选定目标(如果需要目标的话)的情况下以鼠标右键点击这些图标，或按相应快捷栏的热键来使用。快捷栏可以上下卷动显示不同的分组，同样的武器或技能图标可以从法术和技能书中重复拖拽到不同分组的快捷栏内。

混乱的战斗中，如何高效、准确的选定优先目标或队友，是每一个玩家都必须掌握的基本操作。在系统设置选单中有此类功能按键的详细设定，你可以根据自己的操作系统，将最常用到的功能与最顺手的热键绑定，诸如选中最近的一个具有敌意的目标、以【F1】~【F5】选定队友等等，市面上更出现了标明有 WoW 默认功能按键指示的"魔兽世界专用键盘"，如此一来在战斗中必会感到如虎添翼。

No.7 经济发展类

只在拍卖所购买玩家拍卖的装备，尽量避免从 NPC 手中购买装备。

通常我们习惯于在游戏中积累金钱，然后到相应的防具、武器店内选购中意的装备。在 WoW 中，这些店内的货品通常只是些普通的货色，它们肯定会比通过任务获得的奖励装备要差得多，所以并不值得浪费金钱。这些店内不定期的也会出现少数限量的、具备增强属性的装备，不过这些装备的价格相当高昂，我们还有更好的选择——在部落阵营的奥格瑞玛城，或是同盟阵营的铁炉堡，都各自拥有一个拍卖所，其中陈列着大量玩家挂上去的竞拍物品和装备，其货色之丰富、价格之离奇，往往令人流连忘返。

这个竞拍系统与现实中大家熟悉的易趣、淘宝的方式非常类似。作为卖家，当你把自己的未绑定物品拖到拍卖栏中，系统会根据物品价值自动给出一个建议售价作为起拍价格，你可以更改这个建议售价，或者设定一个买断价格，然后设定竞拍时间长度，系统根据你的索价收取一定比例的保管费后，将物品陈列在竞拍列表中。

需要购买的玩家在浏览中发现了中意的货品后，可以出一个自己愿意支付的最高价格参与竞拍，等竞拍时限期满，如果没有其他玩家比你出价更高，你就以自己的最低出价中标。或者当物品拥有一口价的设定时，可以直接支付一口价立即买下竞拍物品。

由于陈列货品的玩家心态各异、需求各异，因此在这里往往可以买到商店所没有的优质装备，或者以很低的价格入手装备。最后，无论你拍卖售出所获的金钱，或是是拍得的货品，都会以邮件形式寄到你在 WoW 中的邮箱。

No.8 角色培养类

天赋点数优先集中分配在一类天赋中，尽量避免天赋点数的分散分配。

WoW 中当角色达到 10 级的时候，每升 1 级都会获得 1 个天赋点数，用于天赋技能的分配。由于每个职业在天赋技能方面都拥有三大系列，分属各系列的天赋技能自成派系，使同一个职业可以具备三大类纯粹的发展方向，或者也可以令玩家发展平衡型的职业角色。

由于每一系列的天赋技能往往都在分配了 20 点后才逐渐触及其最具个性和价值的技能，如果在初期将技能点分散在不同系列中，在 30～40 级的过程中将可能缺少绝对优势的个性能力，这对组队中的个性角色担当可能会造成不利影响，此外也无法尽早享用更强力的天赋技能。因此建议在初期亟需天赋来强化角色能力之际，集中分配一类天赋；日后需要调整角色能力特点时，还可以享受一次免费的天赋点数重新分配，或在日后花数量不等的金币进行重新分配。

No.9 角色培养类

选择可从种族特性中获益的职业，或选择可为选中职业提供增益特性的种族。

我们都知道，WoW 中的 8 个种族拥有各自不同的种族特性增强属性，如何真正用好这些种族属性呢？最重要的就是选择能够从这些种族属性获益的职业，使你所选择的职业拥有高出其他种族同类职业的能力加成。

举例来说，部落阵营的牛头人，具有践踏、最高生命值提升的种族特性增强属性，这就特别适合战士的职业，也使得牛头人战士会比其他种族的战士在战斗中更具优势。当然，由于对种族特性增强属性的认识不同，以及对职业特点运用不同，这方面的组合会显得颇多变化，但强上加强是上策。

No.10 旅行指南类

在城镇中可与大部分的卫兵交谈，获得职业导师、商店旅店及特定地点的位置指示。

几乎每个人都在感叹 WoW 的幅员之广，甚至一个主城都会令人晕头转向。别担心，WoW 提供了比其他游戏更体贴的导游服务。在任何城镇中，只要向可对话的卫兵询问，即可获得玩家通常需要的各类商店、职业导师或拍卖所、城中飞行点等地点的位置，此后在右上角的小雷达上会出现目标地点的方位指标，按【M】显示的大地图上也会出现一个旗帜标记，指明了刚刚询问的目标地点的位置。当然，这个指标只会保留你最近询问的目标地。

《魔兽世界》每天都在迎接新的挑战者，这个拥有无限可能的世界中每天也都在进行全新的演变，随时记下你在冒险犯难途中难忘的经历，并把它们汇集到"魔兽世界 99 条军规"中来吧！■

(文/家游 WoW 勇者团　图/艾洋)

背景故事

在卡利玛出现的昆顿震撼了整个奇迹大陆,很多英勇的战士们都在与昆顿的战争中牺牲。大陆被一股强烈的邪恶力量笼罩着,部分战士开始自暴自弃……这时,君主 kaltner 想起了罗兰峡谷城,这是受祝福的一块土地,它能感受到伟大的 balla 还充分发挥着保护这块土地的力量,而唯有 balla 的威力才能从昆顿的威胁中保护这块大陆。Kaltner 开始呼唤"奇迹 MU"的战士们。很多尚未放弃的战士从四面八方而来,坚定他们的共同的信念。他们开始修复这块土地,渐渐的城堡找回了过去的生机,战士们开始充满希望和活力。据传说,汇聚伟大的 balla 的力量而做成的 4 座守护石像也发出耀眼的光芒,坐落在龙塔的入口,成为保护龙塔的要塞。

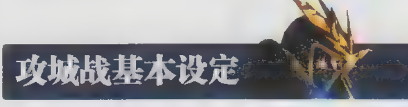
而罗兰峡谷城建立后 3 个月的某一天,发生了一件事情,这件事情成为今后所有事件的导火线。

在城堡的城建工程进入最后一个修复环节的时候,有位战士从罗兰峡谷后面的"磨练之地"找到一本不寻常的魔法书。当时在君主身边担当辅助之职的魔法师 Arkan 注意到这本魔法书上记载着关于龙塔的秘密……为了揭开这个秘密,Arkan 开始收集所有的文书和卷轴,峡谷的历史和传说开始一一揭晓……

龙塔隐藏的秘密中的一个,就是它被一种邪恶的力量诅咒,这是杀害 balla 的强烈的邪恶之源。在被邪恶的力量诅咒的这座塔上,谁拿到座台,就将被邪恶的力量所诅咒,并且慢慢的成为一个充满欲望和贪婪的使者,将战争的火焰燃烧至整个世界……

龙塔又被称为城主的宝座,这座座台一被发现,就让 kaltner 一见钟情,他心中的正义开始渐渐被这座座台散发的邪恶力量驱散……当龙塔的秘密揭开的同时,kaltner 也已经完全被这座塔的力量支配着。他的正义和理想早已被抛在脑后,开始引发战争……

慢慢的,人们之中传开了从罗兰峡谷不但能得到一个城堡,还可以获得新的宝石——守护宝石!很多战士忍不住对守护宝石的好奇和贪欲,不但展开着攻掠城堡的战争,由于龙塔邪恶的力量,这些得到城堡的战士们的内心都会被一种黑暗力量所笼罩……



攻城战基本设定

攻城战的各区最多有 2~3 个城堡,从勇者大陆可以走过去,但不能用移动命令。罗兰峡谷在攻城战时间内变更为战斗地区,平时是安全地区,而且没有入场限制。

战盟盟主等级为 200 级以上,盟员 20 名以上时才可以宣战,其他战盟和一般角色可以由中立的立场参加战争,但是不能得到城堡。占领城堡的战盟解散时城堡回到原始的、无主人的空城。攻城方同时参战的战盟最多有 3 个,如有三个以上的战盟申请参战时根据选定标准来确定前 3 个战盟参加战争。

战斗设定

攻城方和守城方头部都会有战盟标志和攻、守的标示(攻方为标枪,守方为盾牌),战盟盟主的头部会有攻方(红色)或守方(白色)的皇冠。没有被选的战盟和角色都是中立,没有任何标示。攻守双方在战斗地区状态时不需要按下【Ctrl】也可以进行攻击,中立角色需要按下【Ctrl】才可以进行攻击,死亡时没有经验减少,但是会掉出物品。而在安全地区状态时则和平时一样。

展开设定

关于攻城战的基本规则及胜利条件,攻城方和守城方的联合战盟自动会标示为各自的所属联盟战盟。如果攻击己方的角色需要按下【Ctrl】强制攻击,范围攻击会给所有范围内的角色伤害,但是自己的人只受到 50%的伤害。为了取得胜利,需要到龙塔顶上的座台上刻下自己战盟的标识,而只有盟主才可以到座台上刻下盟名。刻名的时间需要 1 分钟,如果在刻名过程中死掉或脚下的 2 个垫子被破坏的话,刻名将失败。当刻名结束但是攻城战时间还没有结束的情况下,战争继续,攻守方的阵地将替换。在整个战争结束的时刻,龙塔上刻名的战盟为胜利方,即城主。

要素及细节功能

城的构成:城门

本身具有防御力和耐久力(HP),在战争时间内才可以攻击。在攻击城门时武器的耐久力会被受损,所以最好在吃祝福药水或灵魂药水的情况下进行破坏。城门破坏后不会恢复原状,将保持破坏的状态。城门的防御力、耐久力最多可以升级到第三阶段,但在战争中不能升级和修理。

城的构成:守护石像

在城内共有 4 座石像,当石像全部被毁灭时龙塔的入口保护罩将消失,保护罩只有守城方的角色才可以进出。守护石像周边可以恢复 HP、MP 和 AG 值,恢复率最多可以升级 3 阶段。守护石像有防御力和耐久力(HP),只有在战争时间内才可以攻击,在攻击(包括技能)守护石像时武器的耐久力会被受损。守护石像的防御力、耐久力最多可以升级到第三阶段,但在战争中不能升级和修理。

城的构成:God tower

它在战争开始后会在守护石像旁起到保护守护石像的作用,它即使受到攻击也不会被破坏。

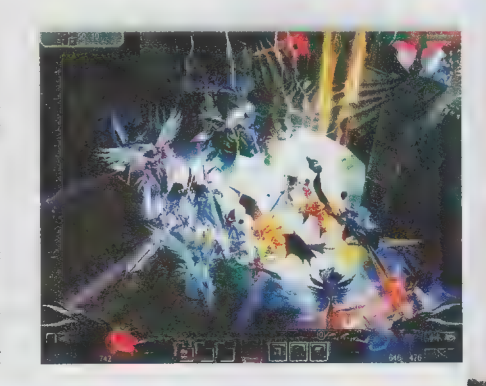
城的构成:龙塔

位于城的最后的巨大的塔,入口有个保护罩阻止敌人进塔,龙塔上层上有印着城主印记的座台。

细节功能

城在 5 个线服的活动需要交税金,即购买、销售、合成等税金。这些税金可以通过元老 NPC 进行调整,税金以 MU 币在元老那里自动累计并支出,且从攻城战结束开始,到下一次攻城战之间都可以调整税金(战争中不允许)。城主的盟员(包括联合战盟)可以获得一个地痞进行打猎(磨练之地),磨练之地上可以打到守护宝石。城主战盟以外的角色需要给城主支付入场金,不能用移动命令,死亡时召唤到勇者大陆。

关于攻城战的具体策略,我们会在下期给各位继续剖析。由于获得这些资料时游戏还在调整完备中,因此正式上线时可能会有调整,请大家注意,再会!■



综合信息台

天堂II新闻

缤纷四月 各服局势翻云覆雨

游通社记者牙牙 4 月 17 日卡因服密报

春暖花开又一季，也许是蛰伏期过了，《天堂II》的玩家们好战情绪都上来了，3 月后卡因服务器中的联盟局势急转直下，城池轮流易主，可谓精彩。

首先说说 3 服卡因神话盟龙头老大的位置不保，《天堂II》中的势力强弱现在很好比较，只要看血盟占据的城多少就知道了。而 3 月以来，神话盟一改以前唯我独尊的气势，在接连的战斗中丢掉了所有的城池，再也不是以前那个 13 分钟拿下古鲁丁的顽强阵线了。自神话和花开的联盟因花开盟单方面退出，而导致势力削弱，曾经一度席卷了除亚丁以外所有城池的 3F 两大主角，现在花已落尽，只剩神话孤独前行。

神话盟如今的霸主地位遭到质疑，卡因服务器中其他血盟为孤立神话而整合成了卡因联盟，如果说以前邪恶之眼、自由联盟、龙族、KOK 组成的联盟和神话、花开的联盟之间是持续僵持的话，那么现在以 KOK、火舞、龙族、决战组成的卡因联盟则已经将神话完全压制，并不是说联盟的实力很强，只是神话的气势渐渐褪去。

由于众所周知的原因，神话血盟在游戏初期在雄厚经济资助的基础上，全盟战斗人员的等级和装备都处于服务器领先的地位，而且盟主烈火有极强的号召力，携《天堂》和《天堂II》内测中建立起来的强势同盟，在公测后大大发展了自己的实力，攻城战刚开时，已经有一部分人达到 70+ 级别的程度，因此在战斗中形成了压倒性优势，奠定了强者的位置。而胜利取得太快太早，那快乐激动的滋味也远不如艰苦奋斗来得更具震撼力，神话在攻城战开放后的强势出击，迅速将所有城池揽入怀中的打法，虽然使其名声大振，但同样也使其盟员因为一时的满足而失去了自己的目标，他们不再长时间的留连游戏，强者的寂寞感压倒了他们，使相当一批人选择了停滞不前。相反，反神话联盟方面，以 KOK 为代表的诸多大中型公会在漫长的练级和沉默的发展中崛起了。

从《天堂II》公测到现在，已经过去半年的时间，虽说不长不短，但玩到现在大部分人都已经在等级和装备上达到了一个顶峰——毕竟游戏等级是封顶的，其他人当然也有后起直追的机会，目前卡因服 75 级毕业的玩家已不在少数，更有手脚勤快的，连小号都即将满级了。

KOK 的盟员虽说开始不强，但笔者一直认为他们是个韧性十足的盟，更有一部分练级狂，虽说有上班族或学生的身份，游戏前期也不能快速冲级，但是他们始终在慢慢的追赶。所以两方阵营中的代表风格不同，如果把他们比喻成两个赛跑的人的话，神话是高速冲刺一路领先，KOK 则是张弛有度坚持不懈。现在卡因联盟的人终于守得云开见明月，他们终于成功使亚丁大陆各城异主。

再说 2 服席尔法特，这也是大联盟互相竞争的一个主战场，因为珈蓝公会入主此服，所以颇受大家关注。珈蓝最初放弃了和自己的亲密战友 KOK 的合作，选择进入 2 服发展，其选择可能是正确的，因为在初期珈蓝与 ZGO 智者工会联合，与其他血盟相抗衡，并且占据着主动。不过这只是一个月前的事，现在 2 服的势力格局已经洗牌，珈蓝发生了跟神话一样的衰落现象，而在 2 服拥有城的盟是 ZGO 有 2 座，SL 一座，3A 一座，后起的盟帝国占据了亚丁大城的位置，2 服现在可谓是群盟狂舞。

而 4 服雷欧纳的状况，更是瞬息万变，猫盟因为盟主无心管理而松散一团，唯尊一度趾高气扬占据绝对优势，但在其他中小血盟的团结努力下，形成了新的反唯尊联盟，并且有部分黑马血盟依然按兵不动，目前崛起速度较快的血盟有魔神和 GOD 方舟，相信不久必有更大的战事发生。

强盟不再，新盟崛起，亚丁城依然空城以待，而在这风水轮转中，总是有一条定理：收获者总是那些努力而又坚持不懈的人。近日听说神话烈火放出话来，就算神话战至 50 人也要坚持，笔者现在无法预测以后的战斗，笔者只是搬好了板凳，准备看即将上演的好戏！■

综合信息台

天堂II新闻

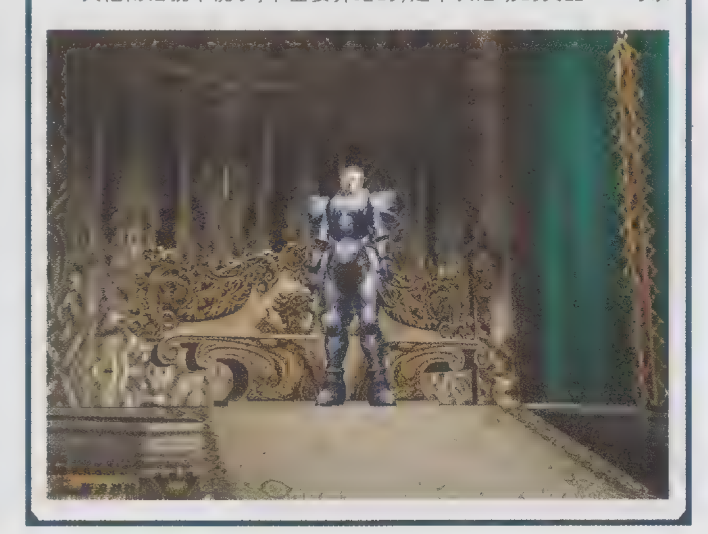
五月鏖战 打造金盔赠英雄

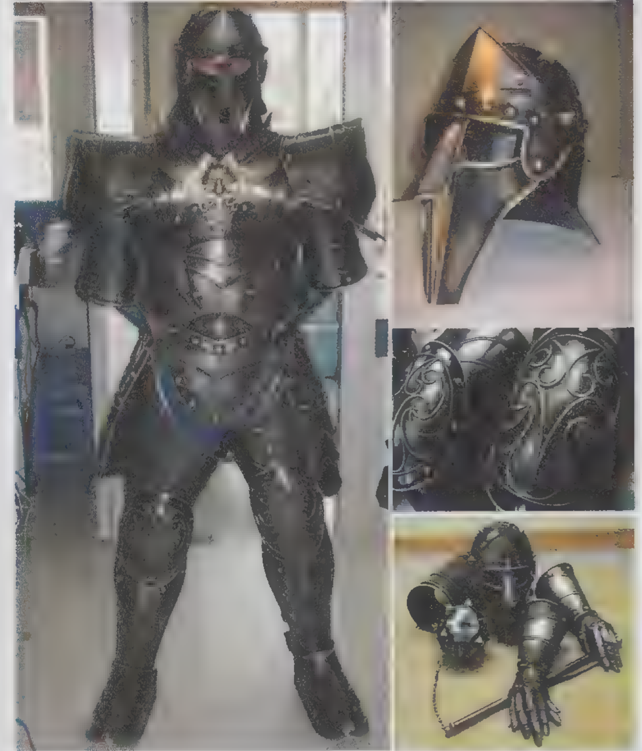
游通社评论员石子 4 月 15 日报道

在即将结束的 4 月，我们对《天堂II》所有服务器的局势进行调查，发现亚丁城不愧是亚丁大陆最难攻陷的城堡，40 多组服务器中只有少数几个已经拿下亚丁，而绝大多数服务器还是空城一座。或许官方也看出了其中的艰苦，唯恐玩家们放弃攻打亚丁的念头，于是放出了一个极有诱惑力又吸引眼球的活动，以期能敦促各服盟主们早做打算，尽快取得亚丁统治权。

首先说说本次活动主题为“至尊金甲，点亮天堂百战沙场”，目的前面已经明确了，就是希望奖励那些能够勇敢夺取亚丁城王座的盟主们，当然并不是所有摸过英雄柱的盟都可以获奖，本次活动奖励名额只有 8 名。

其他闲话就不说了，下面要介绍的，是本次活动的奖品——可以





说是会令所有《天堂Ⅱ》玩家都心潮澎湃口水直流的东西了——它就是按照游戏原图形象复制的，历时三个月精工打造的真实比例"青狼重盔"一套！做这八套金盔金甲，据说乐谷投入了上百万资金来聘请专业人士手工打造！而它们除了好看之外，还象征了《天堂Ⅱ》城主的荣誉。

本次线上活动时间为：2005年4中旬——2005年底

活动对象：《天堂Ⅱ》所有已开放城战服务器

奖项设置：《天堂Ⅱ》"荣誉城主"八名

奖品设立：各奖"金盔金甲"（《天堂Ⅱ》青狼套装原型）一套

获奖规则：活动期间，所有城战开放服务器中，最先同时满足以下三个条件：

1、成功攻占亚丁

2、攻占亚丁后成功守城两次城战（一个月）

3、该服务器之前未有"金盔金甲"获得者的前八位亚丁城主将获得"金盔"+"金甲"的奖励，"金盔"部分将刻有"血盟：×× 盟主：××"的字样。

正所谓宝剑赠英雄，为了这件希世"宝物"，相信未来的游戏会上演更大规模的战役哦！■

天堂Ⅱ心得

农民也疯狂 全盟上下种地忙

游通社记者家用包子4月10日雷欧纳服热报

大家好，小弟我加入血盟时间不长，等级不高，但是不可以说我对《天堂Ⅱ》没感情，其实我现在有一腔热情，天天耕耘不辍。为什么呢？就因为这一阵子，我发现了当农民的好处，当农民是非常非常赚钱的！而在我的带动下，家游盟里有越来越多的人打算加入咱农民的阵营。嘿嘿，想知道具体怎么赚钱么，下面我就来说说做农民的心得。（由于我等级并不高，所以经验肯定不完整，见谅！）

首先解释一下，所谓种地当农民，就是到庄园管理员那里购买种子，然后按要求寻找适合的怪物播种并收割。最近几天，我一直在尝试不同的种子，都是在狄恩买的。个人感觉狄恩的种子种类比较多，从10几级到50级的都有。正好我开始种地的时候等级是35级，所以选择红色柯柏种子，而经过试验后发现，这个种子绝对是26到36级阶段最赚钱的种子。

每天在狄恩都会刷出来3000个红色柯柏种子，而每个种子只要100元。也就是说你全包下来也不过30万，而且如果选择的种植地点很合适的话，那么回收率绝对在90%以上（其实完全可以达到100%，但是不排除不小心忘了收，或者其他特殊事件的发生导致概率下降）。而每个红色柯柏的果实的回收价是300元，我们不多买种子，就买1000个，也就是10万元，而如果按照90%回收概率算的话，你至少能将得到27万元，而且这还不包括每个红色柯柏果实都会补偿你一个线、一个树枝的基础材料（目前树枝950到1000价位可以顺利卖出，而线则600到700左右卖出）。如果我们最乐观的估计，90%回收率就是有至少900个果实，可换900个线和900个树枝，而根据经验来判断，每100个果实可多换取四个左右的骨粉，也就是说还会有差不多40个骨粉。我们简单算一下支出：

种子钱10万，蛋钱（一般我出门都会带上1万个D灵魂，价格13块/个）13万，共支出23万。别忘了，这些蛋你绝对不可能全用在这1000个种子上面。

收入按90%保守估计，900个种子每个300块，就是27万；同时还有900个树枝、900个线、近40个骨粉，900×950+900×600+40×20000=220万！（别忘了算上你打怪时从怪身上掉下来的钱）

也就是说，一个经验丰富的农民每种1000个种子将会有：220-23=197万左右的收入！

我们再计算一下时间。我是个骑士36级和30级的席林组队在KT外面种白怪和绿怪（正常情况下100%回收），目前最高每小时种110个种子。如果能找个刺客，速度至少提升一倍……当然，我也只是举个简单例子，由于等级限制不能试种更高级的种子，不过如果大家无聊的时候可以一起组队去种地，那会大幅度提升种地效率，比如一个人播种一个人收，劳动中享受升级的乐趣，一举两得啊。

因为连续N天在狄恩种子店包种子，盟里有人荣幸的给我颁与种地专业户称号，嘿嘿，受宠若惊。当然，随着种地获益者的增多，最近狄恩种子店来抢种子的人也越来越多，当然很多是盟友啊，我看我们也有发展成为农民盟的可能吧，嘿嘿。不过还要补充一点，种了种子后的怪，再也无法掉出任何东西，包括收集材料或出成品，概率都是0了。所以大家在种地之前，还是要选好地点再种，也不要失去获得怪物兜里的好东东的机会哦。■

睿智与狰狞

——天堂Ⅱ大陆探秘之怪物传

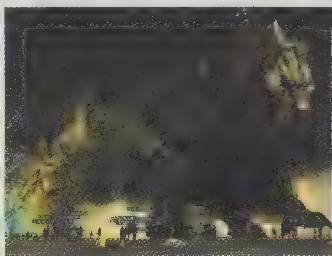
文／牙牙

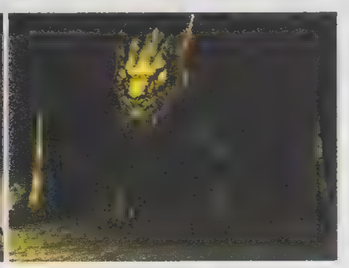
玩《天堂Ⅱ》的人都知道，游戏的背景故事是缘自西方奇幻世界，如果你是一位非常热爱游戏的人，你不会只对这个游戏本身感兴趣，你会探索跟这款游戏有关的一切，笔者就是这样的人。在仔细阅读完《天堂Ⅱ》的背景故事后，突然发觉这些虚构的神灵们与西方神话故事中的角色是那么的相近。格兰肯跟宙斯的相似度应该可以打上9分吧，故事中的巨人、众神，还有后面人类英雄的轮流崛起，光明与黑暗殊死的搏斗，都让人感觉好象看希腊神话外传。再回头看看《天堂Ⅱ》的怪物，都是西方奇幻世界中登场次数颇多的角色，在英雄们的成名之路上，它们执著地扮演着各种拦路虎、绊脚石或踏板的角色，甘愿成为或悲壮或激烈的西方神话中神和半神故事的小配角，而在游戏中，我们也一样痛快的将它们斩杀、把它们踩在脚下。不过，在体验英雄气概的同时，你可曾了解这些倒在自己剑下的亡魂们，都有着怎样的传说么？下面就让我们来看看，这些出现在我们视野中的神和怪物的传说吧。

NO1 龙（Dargon）－地龙安塔瑞斯

资料：Lv?? HP???? MP???? 普攻??? 普防??? 魔攻??? 魔防???

目前《天堂Ⅱ》中的首席怪物，应该非地龙小安——安塔瑞斯莫数吧。无数玩家在游戏中日夜苦练，为的就是能见小安一面，不过要说屠杀小安，恐怕没有一千人是不行的。据说在天堂世界中，生存着4条巨龙，而小安是其中最弱的一只了（再弱也是龙啊！）。从外形看，它有着西方奇幻传说中典型的模样——庞大的身躯，霸王恐龙一样墩实的后爪和小得象鸡爪一样的前爪，身上覆盖着坚硬的鳞片，口中喷出烈焰，脊背上多半都有一对类似蝙蝠的肉翅膀，这就是西方的龙——而小安则是个例外，它没有翅膀并且前爪也着地。据说西方人对龙的幻想源于蜥蜴和恐龙的结合体，小安的造型倒很象一头有气势的巨蜥。相比之下，我们中国的神龙没有翅膀也可以飞翔，并且是吉瑞的象征，而西方正好相反，龙代表着毁灭，是大大的邪恶象征，所以西方奇幻世界中的英雄们都有着屠龙的宿命。





西方神话中鼎鼎大名的是圣乔治屠龙，故事开始于一个叫布蓝克丘的安逸小国，忽然有一天就来了一条身披蓝绿色鳞片的恶龙，要求这里的人民每当新月挂上天空时，就必须献祭一个美女来供它食用，很快这个小城的女孩都消失了，只剩下了高贵的公主。万般无奈之下，公主只有去履行她的宿命，但是临行前她虔诚的祷告感动了天神，神派遣了一位手持红十字盾牌，骑着高大骏马的骑士，前来营救公主。骑士最终将肆虐的龙用武器钉死在地上，事后，在公主的注视下，他挥动骑士剑在龙的面前划了个十字，结果龙就化成了数千朵鲜红的玫瑰（笔者：浪漫到了极限）。这就是著名的圣乔治屠龙的故事，西方依然留有纪念这位英雄的节日。著名的画家拉菲尔有一幅名画，创意正是取自这个浪漫的故事，画中的骑士用骏马的前蹄踩住恶龙，并杀死了它。

希腊神话中著名的屠龙英雄还有卡德摩斯。相传阿革诺尔国王的女儿欧罗巴，被化成牛的宙斯掳走，王子卡德摩斯被派去寻找她。卡德摩斯在阿波罗的指示下，跟随一头母牛来到一个地方，最后在那里建立了后来的忒拜城。建城之地附近的泉水有只毒龙盘踞，"紫红的龙冠发出耀眼的光芒，眼睛向外喷射者火焰。它的身体非常庞大，口中吐着三条芯子，长着三排牙齿。"毒龙杀死了来取水的腓尼基人。卡德摩斯亲自去寻龙，用标枪和长矛将毒龙杀死。在雅典娜指引下卡德摩斯将龙牙埋在途中，生出骁勇好战的武士（dragoon），他们彼此残杀，最后只剩五人，而最初被用来看守忒拜城的正是这五人。

以上的两个故事，都把龙描绘成了邪恶的怪物，而骑士们更愿意把龙的图案铸在盾牌和徽章上，象征着可以征服巨龙的勇敢气魄。杀掉龙的人，就可以成为人们心目中的英雄，在《天堂Ⅱ》中如果能有朝一日推倒小安，我想我们也可以自豪的叫一声：我是英雄！

小安的家位于龙之谷的安塔瑞斯巢穴中，是需要通过一系列任务才

能得见的最终 BOSS，不过通过官方的组织，笔者有幸接触过两次屠龙战役，一次是内测，一次是二章体验服务器，这两次交汇都给笔者带来了巨大的震撼，除了小安登场时的强制动画外，让人随之热血沸腾的，还有它那巨大的脑袋和庞大的身躯，以及攻击方式，用脚踩、用嘴咬、用尾巴扫……笔者就是这样被小安虐杀了 N 次，而多少高级玩家吃弹敲它，也只不过掉几滴血。可见，地龙安塔瑞斯基本上是目前游戏中无法逾越的怪物了，各位玩家何日能实现英雄的壮举呢，不努力是不行的哦！

NO2 牛头怪（Minotaur）－牛角将军勾尔昆达

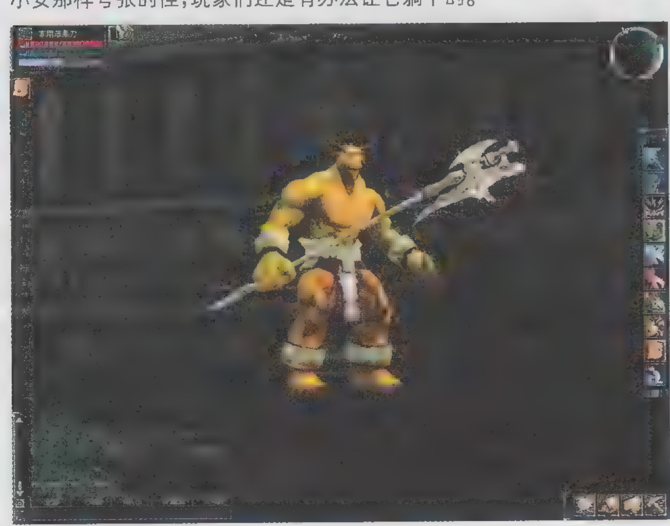
资料：Lv79 HP508759 MP606 普攻 20118 普防 4529 魔攻 57686 魔防 1838

还记得《天堂 II》三章打拜恩的宣传片上，拜恩前面的那个牛头怪物吗？对就是傲慢塔 11 楼的那个牛角将军勾尔昆达，超血腥暴力的角色，拜恩手下四天王之一。

说起这个牛头人，就不能不提到希腊克里特岛上那个著名的传说了。传说克里特国王米诺斯，是宙斯和美女欧罗巴的儿子，后来成为冥神三巨头之一。他的王后和海王波塞冬的一头神牛孕育了一个半人半牛的怪物，米诺陶斯。为了遮掩这个丑事，米诺斯为这个牛头的怪物盖了一座非常巨大的神殿，里面道路错综复杂成为一个迷宫。米诺斯非常残暴，他三次向雅典城索取供品，其中有个极为过分的要求，每 7 年送 7 个童男 7 个童女来给他的牛头儿子当食物，这个时候雅典城王子忒修斯登场，主动要求成为童男中的一员。当雅典的贡船开到克里特岛时，忒修斯结识了克里特公主，公主很快爱上了这个英俊而浪漫的少年，不希望他去给那个禽兽的牛头兄弟当便当，所以给了忒修斯一团线和一把锋利的匕首，并指点他逃脱的方法。就这样，忒修斯轻松的 PK 掉牛头，并活着走出迷宫回到希腊，成为了一代英雄。

米诺陶斯的传说在神话、宗教故事及西方奇幻故事中被频繁书写，著名的《龙枪编年史》中，也将这个残暴野蛮的角色详加描述。其实在希腊神话和罗马神话著书立说的时代，牛是财富的象征，经常会因为两族人争抢牛群而爆发大规模战争。在近代的希腊考古发现中，也发现了米诺斯文明的存在，并且从克里特岛上挖掘出的许多青铜器和陶器花纹中，也发现了牛头有的造型。此外，在克里特岛的帝王陵墓中，考古学者们还发现了 200 多具人类残骸，有被宰杀的迹象，所以克里特岛存在吃人传说也不是无稽之谈。

话题转回我们的《天堂 II》，这位傲慢 11 楼的牛头人也是极其凶残的，相信交手过的人都会心有余悸吧。傲慢塔不也很象一座戒备森严的迷宫吗？从傲慢塔 10 层拾阶而上，就能看见这个牛头 BOSS，挑战它需要一定的勇气，估计不趴几堆人是不算完的，毕竟这是 75 级任务中的 BOSS 啊。不过，只要人多连拜恩都能踩在脚下，何惧一小小牛头啊，只要不是象小安那样夸张的怪，玩家们还是有办法让它躺下的。



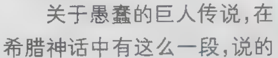
NO3 巨人（Giants）－巨人巴里夫

资料：LV64 HP6768 MP1285 普攻 1031 普防 448 魔攻 588 魔防 363

提起巨人，相信大家首先就想到《天堂 II》中那个著名的高级练功胜地巨人洞了。它位于亚丁城东南方，其中道路曲折岔路很多，也是个迷宫一样的地方。据说在巨人洞最深处，有个影子 BOSS，是下巨人首领的前哨。

其实希腊神话中的巨人传说也是很吸引人，不象《天堂 II》背景故事中所说的，下巨人是很聪明并且拥有高级魔法能力的一族，相反希腊神话中的巨人们都比较愚钝而且凶狠。有关巨人族的由来，在神话故事中有好几种说法，第一个是造物之神盖亚与乌拉诺斯结合生出 12 泰坦巨神(Titans) 之后，因为乌拉诺斯讨厌子女而把他们关住不见天日，结果盖亚怂恿其子克洛诺斯造反，阉割了乌拉诺斯，从血泊中诞生了巨人和复仇三女神(the Furies)。而乌拉诺斯和克洛诺斯代表着老天神时代，其后克洛诺斯与其妹瑞亚结合生下了新一代巨神宙斯及其他 5 个兄妹，这是黄金时代的开端，天神的世界，许多著名的神都诞生在这个时代。第二个传说是著名的“巨人族的进攻”。故事起源于宙斯将私自给人类送火种的普罗米修斯囚禁在奥林匹亚山上，并命秃鹫吃他的肉，这令地母盖亚非常伤心，于是她与天神结合生下了更强大的一代巨人，并以自己伟岸的身躯为天梯，指挥巨人们集中攻打天神的居所，将正在寻欢作乐的众神吓得四散逃窜，最后是大力神赫拉克勒斯，站在宙斯神殿前用弓射杀了这些作乱的巨人，之后又借助太阳神的金弓之力，使巨人们的进攻变成了尸体的展览。由此大力神获得了奥林匹斯人的称号，作为半神的一代，只有两个人有这个称号，大力神是其中之一，这在荷马史诗中有非常美丽的描写，尤其是地母盖亚的台词很让人激动。

关于愚蠢的巨人传说，在希腊神话中有这么一段，说的是黄金时代之前的泰坦族巨人安特拉斯被宙斯罚去背天，不能动弹分毫，结果某天大力神恰巧路过他的身边寻找金苹果，安特拉斯告诉大力神，他知道金苹果的踪迹可以去找，不过需要大力神帮他背一会天，大力神就答应了他，可是当安特拉斯把苹果拿来时，他又不想去背天了，其实大力神并不聪明，可是安特拉斯更为愚蠢，这时候大力神要求安特拉斯帮他再背一会，好让他能给自己的肩膀上垫一个垫子减轻压力，白痴的安特拉斯同意了，结果不用说了，大力神自然拿着金苹果尿遁拉！更倒霉的事还在后面，杀了美杜莎的英雄帕尔修斯在逃跑时经过安特拉斯身边，因为疲惫而在这休息，安特拉斯怕他偷金苹果就要赶他走，结果被愤怒的帕尔修斯举起美杜莎的头颅，可怜的巨人从此化成了现在的安特拉斯山脉，永远的背负着蓝天。总之，任何故事中的巨人都没一个好结果，就连《天堂 II》的背景故事中下巨人最终灭亡了，他们巨大的身躯就是为了被征服而孕育的，可怜可怜。



回来说巨人洞，这里是 55~60 级较适宜的练级场所，可以作为进龙洞前的热身站，不过二章之后，巨人洞的怪也会麻痹了，各位都要小心啊！不拉着主教的袖子还是不要去的好。巨人洞基本每个房间都有小 Boss 巴里夫，各位记得要先打他身边小怪再 k 他。巨人吗，是永远斗不过英雄的！

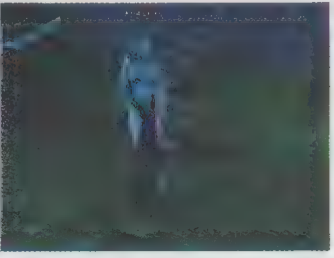
NO4 梅杜莎(Medusa)和毒蜥蜴(Basilisk)

资料:LV34 HP1201 MP430 普攻 184 普防 168 魔攻 81 魔防 132

还记得《天堂II》中立地带区的大瀑布么,那下面隐匿着一个幽深的洞穴,里面有一位可怕的蛇发女妖和5只巨蜥蜴。做过黑妖二转剑刃舞者任务的人,对她都不陌生吧,从她那舞动的蛇型头发到布满全身的黑色鳞片可以知道,她就是著名的神话人物梅杜莎的化身。而在神话中,她除了具有以上两点特征外,还有野猪一样的獠牙和流着毒液的血盆大口。提到梅杜莎就不能不说希腊神话中的英雄,帕尔修斯,他是宙斯非常喜欢的一个儿子,也是杀死梅杜莎的聪明人。他聪明在没有贸然去除魔,而是在众神指引下先寻得了几样宝贝(笔者:这个家伙其实就是去做任务找装备)——仙女的飞靴、神袋和狗皮头盔,使他拥有了飞翔和隐身的能力;赫尔墨斯(就是众神的信差)的神力镰刀,使他充满力量;而智慧女神雅典娜光亮如镜子的盾牌,则帮助他反射了梅杜莎那可以石化所有看到她的人的邪恶目光。在雅典娜的指引下,他顺利的砍下了被自己目光石化掉的梅杜莎的头,放进了神袋中。但是梅杜莎还有两个姐妹,他们拼命的追赶帕尔修斯,他只好快速的飞走,在飞行的途中遇见一阵风,使得袋中梅杜莎的鲜血撒在了大陆上,就变成了有毒的蜥蜴,四处爬行。这就是关于梅杜莎和毒蜥蜴的传说,而《天堂II》瀑布洞穴中的梅杜莎和蜥蜴一同出现是有理由的,它们本来就是同宗。

梅杜莎作为西方神话中著名的怪物,也经常被象征性的放在盾牌和骑士团的旗帜和徽章上,也常见于盔甲上。其实我看过另外一些传说,说梅杜莎天生就有邪恶的双眼,与生俱来的宿命也无法抵抗,但是她自己本身还是善良的,人们不管这些依然当她是怪物,慢慢的她也承认了自己撒是怪物,善良渐渐被邪恶所侵蚀,她披上了鳞甲,长出了獠牙,口中吐着毒液报复着人们并且诅咒着自己的宿命。更痛苦的是她也因为自己的眼睛失去了自己最爱的人,其实她也是个可怜而又可悲的妖怪。

在《天堂II》中的梅杜莎是很寻常的怪物,在奇岩城堡东北方有很多,因为等级较低并且移动速度较慢,因此这里也是弓手和法师练级的圣地,偶尔它还会爆出价值70万的铸模的强化剂,各位大可不用手下留情。



NO5 独角兽(Unicorn)–独角兽首领

资料:LV55 HP2643 MP987 普攻 736 普防 321 魔攻 395 魔防 260

美丽的精灵谷中,我们可以看到这些可爱的生灵,把它们当作怪物来砍杀实在有些不忍。《天堂II》背景故事中,独角兽在下巨人灭亡时,因为失去了赖以生存的土地而被迫迁徙,终于在寂静的精灵山谷定居下来。

独角兽外型俊美,马身纯白,前额之上长着一根螺旋长角,这是它的主要特征。西方神话中独角兽代表着纯洁、希望、爱与尊贵,传说它们是白魔法的拥有者,尤其是它的角是最好的解毒圣药。圣经中就有这样一个故事,一个池塘被下了毒,结果池塘边的动物都没有水喝,独角兽出现打败了大象,然后将自己的角放进水中,水就被净化了,动物获得了可以饮用的淡水。可惜这个美丽的生物有个致命缺点,就是十分骄傲,并且性格孤僻,喜欢独来独往,导致它跟别的生物格格不入。圣经记载了独角兽的灭亡的,在大洪水时期,诺亚的方舟已经造好,诺亚邀请这些美丽的生物上船,结果独角兽拒绝了诺亚的邀请。也有一说是独角兽不乐意跟这么多动物待在这么狭小的环境中,洪水期间它一直靠自己超强的体力游弋在方舟的周围,经过了40天,跟随方舟飞翔的鸟类都累了落在方舟之上休息,独角兽终于支撑不住而淹没在了洪水中。还有一个说法是独角兽答应了诺亚的邀请,但是独角兽提出的条件极为苛刻,诺亚大发雷霆将它赶下了方舟。总之这个美丽的动物从此消失在这个动荡的世界中。

圣经中说作为亚当和夏娃命名的第一个生物,独角兽带着高贵和骄傲走出了伊甸园。亚历山大大帝和教皇保罗三世都曾经花重金追寻独角兽的踪迹,可惜一直不能如愿。据说见到独角兽的办法是在美丽的森林河畔,善良可爱的少女坐在百花中小憩,独角兽就会主动出现,将头偎在她膝上休息。但是你千万别妄想捕捉它,它非常机警而又聪明,若是激怒了它,它会愤怒的用蹄子招呼你,就算是抵挡不住你的攻击,它宁愿跳山也不会玷污自己的高贵,所以我们只是在远方静静的观看着这美丽的夕阳下的茕茕孤影就已经很满足了,不是吗?

40级2转后就可以直接来精灵谷中央找个怪物玩了,你可以凑近了看它,它不会主动的攻击你,不过就算是你主动攻击它,它还是以德抱怨,它会送你纯石,不过笔者还是劝各位玩家一句,不要攻击它了,美丽的生灵,你就舍得去攻击它吗?

NO6 鹰身女妖(Harpy)–鸟妖

资料:LV32 HP1090 MP397 普攻 158 普防 156 魔攻 69 魔防 122

在奇岩城的东北有一个鸟妖出没的区域,这些怪物在希腊神话中也是有记载的。希腊神话中的鹰身女妖,长着妇人的头和身体,长长的头发,鸟的翅膀和青铜的鸟爪。她们一共有四个分别是暴雨、黑风暴、疾飞、疾行,她们原先是风之精灵,冥王哈德斯的传令者,负责把死者的灵魂送往冥界。在后来的传说中她们成为生性贪婪的鹰身女妖,总是显得饥饿且疲惫不堪,她们所接触过的一切东西都会变得污浊,散发臭味。据说这些女妖只害怕一件事物——铜器的声音,这一点在大力神的任务中也有被提及。这些鹰身女妖居住在一个美丽的湖边,大力神赶到的时候,他们害怕的躲在茂密的树林中急速的低飞,大力神实在没有办法猎杀他们,这个时候智慧女神雅典娜来了,将两面巨大的铜钹给了大力神,大力神敲起铜钹,女

妖忍受不住纷纷飞离树林，大力神张弓搭箭射杀掉她们，剩下的女妖也快速的飞去一个隐匿的小岛，再也没办法出来害人。

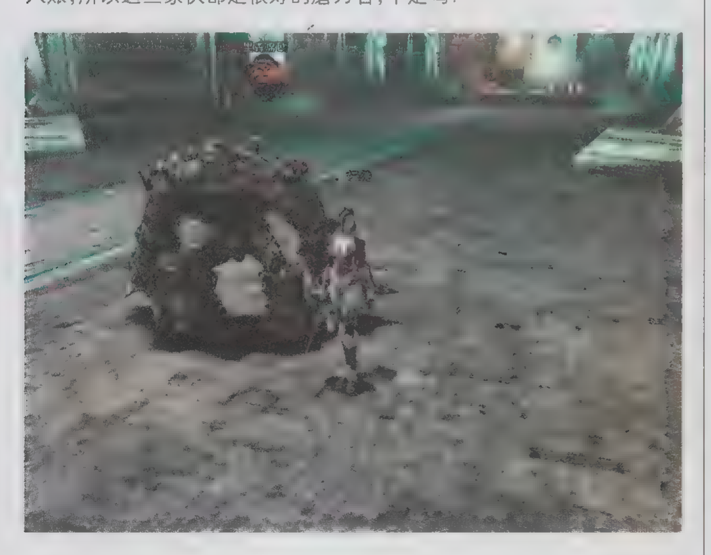
鸟妖和梅杜莎是好朋友，你找到梅杜莎就能看见鸟妖，它们有翅膀但是飞的很慢，是弓手和法师的最爱，绝对 30+ 等级 solo 的好地方，另外这家伙还冒充知识分子，身上带着知识套装，大家记得一定要多问她要哦。

NO7 石人（Golem）– 克雷特

资料：LV44 HP3598 MP648 普攻 354 普防 252 魔攻 175 魔防 492

在克塔之中最多的是什么？就是石头人，小破、小克、匹黎姆，都是这类怪物的范例。它们其实很可怜，是被人用黏土、石头或青铜器铸造，并施以魔法，使他们具有了行动能力，但是这只是缺乏自主思想的一具躯体，是完完全全的傀儡。在传说中，他们是魔法师的兵器，凭借坚硬的身体，来保护主人的安全，对于武器造成的伤害它们只是轻蔑的一笑，能够摧毁它们的只有强大的魔法。

邪恶魔法师的傀儡，在克塔这个地方四处横行，最近借二章的更新，它们更是将自己的魔法攻击提高到一定的程度，风蛋一刻不停的扔出来，让人难以招架。另外与传说中不同的是，克塔里石头人的魔防都很高，大家只能挥武器上去慢慢砍，用魔法的话失败几率太大了。25+ 级到 50 级，都可以在克塔里打这些怪物换取经验，而且使用收集的话，会有高级皮革入账，所以这些家伙都是很好的磨刀石，不是吗？



NO8 树精（Dryad）– 树精利比

资料：LV14 HP364 MP156 普攻 33 普防 80 魔攻 12 魔防 65

美丽的精灵村庄附近居住着众多的树精，他们有着美丽的容颜，她们是可爱的生物，几乎等于 0 的攻击力表示着她们的善良。在罗马、希腊神话中传说每一棵橡树都居住着精灵，而这些树精就是天神借以向人类传达神谕的媒介。她们是以元素、自然为主的德鲁伊派系的人形生物，。在游戏中，由于是很低等的生物，所以我们只能在白精灵村庄附近找到她们。她们的奔跑速度很快，并且承担了一些白精灵新手任务怪的责任，如果不是因为任务需要，我想大家还是放过这些美丽可爱的家伙们吧。

NO9 蛇女（Echinda）– 蛇人之后

资料：LV59 HP2971 MP1117 普攻 902 普防 358 魔攻 497 魔防 290

在龙洞门口，有一种美丽的人身蛇尾怪物，上半身是装束豪华的女人，下半身则是长长的尾巴。提起神话相关的怪物，就不能不提到蛇女，事实上，前面我们例举的那些怪物做的恶，都不急她一个人一半多。她是大地女神盖亚的女儿，曾经生下过许多的怪物，如九头蛇海德拉、啄食普罗米修斯的秃鹫、鹰身女妖哈耳皮埃、还有狮头羊身怪凯米拉、半狮半鹫怪格雷芬和双头犬奥特休斯，并同双头犬奥特休斯生下了狮身人面的斯芬克司、地狱恶犬刻耳柏洛斯……简直就是群魔乱舞呀，这个可恶的蛇女最后被百眼巨人杀掉了，总算是世界清净了。

蛇人之后的等级算中等，60+ 左右的玩家可以组队猎杀她，不过别看她珠光宝器的，手上拿的却是弯刀。但你也不要小看她的实力，不想招惹她的话最好绕道走，否则一个疏忽她会追过来砍你。蛇女是个好怪物，打死她有一定几率获得恶魔匕首的制作卷和阿巴顿靴，再说这个家伙生了这么多怪物，身为英雄的后人，也有责任继续替天行道做掉她。

另外在天堂世界的传说中，象格雷芬、奥特休斯这样知名的怪物也曾经或即将出现，而我们目前可以见到的著名怪物还有傲慢塔 10 楼的传令天使，这是人人熟知的神话角色了，笔者这里不再废话。只是提醒大家，傲慢的这个传令天使不过是 9 阶天使中的第 4 阶而已。顺便说一句，天使故事中最让人着迷的是他们与大魔王撒旦的无尽战争，而当我们看到拜恩这个家伙时，多少会联想到什么吧。还有变化后的卡拉克，是不是很有点魔王撒旦的味道呢。

其实中西方神话都代表着一种地域文化，并且向统治阶级思想靠拢，是维护统治者利益的特殊教材。在西方神话中，多以个人英雄主义的故事为主。尤其是他们错综复杂的血缘关系——只要是国王大多是宙斯的儿子，这只是为统治者笼罩上一层神的光环而已。而东方神话中的神仙多以清净、自在、逍遥的浪漫形象出现，不知道哪个山头上灵气大盛就出了那么一位清修的神仙。可见西方神话的血腥气太重，多杀戮，跟东方文化大相径庭，不过无论如何，文化是相通的，我们在阅读这些神话故事时总是会受到启发，这些人类对美好生活的追求和向往，也给我们以佐餐的娱乐。笔者一向提倡游戏只是消遣，而通过游戏学习到一些知识才是真正的王道。《天堂 II》的怪物是狰狞的，英雄是睿智而又所向无敌的，让我们睁大双眼握紧武器，做一个能够洞悉一切的真英雄！■

极度深寒

全地图剧情攻略

文/id-nemo

■操作指南

按键	功能
W,A,S,D	角色移动
R	装弹
[illegible]	跑
C	蹲下
[illegible]	调查键
P	暂停
TAB	打开菜单
Ctrl	抓住栏杆(轮船晃动不会影响射击)
鼠标左键	射击
鼠标右键	切换到第二人称的射击状态
Shift	切换到第三人称的射击状态。

[illegible]可以用鼠标滚轮,也可以按数字键。游戏虽说支持手柄,[illegible]中出现最为频繁的丧尸需要爆头才能打死,再[illegible]不推荐手柄。

■战斗心得

1.在画面左下角,有三个表示主角状态的图[illegible]上面的RESISTENCE是体力槽,只有当玩家在跑动的时候才会消耗,消耗完了[illegible]一会就可以马上[illegible]。[illegible]INTERACTION是调查显示,当这[illegible]调查或使用。

2.游戏中出现的敌人大致有六种:

①丧尸。最常见的敌人,它们必须爆头才能彻底消灭。

2俄国士兵。这些士兵是灾难后的暂时幸存者,已经丧失理智的他们可能碰到任何一个活物都会开枪。所以,消灭他们是前进的唯一办法。当然,他们本身也是脆弱不堪的。

[illegible]种四脚行走的生物[illegible]。在[illegible]你之前[illegible]它们吧。

④隐[illegible]兽。虽说会隐身,但在移动中还是[illegible]的[illegible]这个就可以判断它们的具体位置。

5丧狗。移动灵活,攻击力强悍,因为它们必[illegible]才能[illegible],所以霰弹枪(shotgun)是对付它们的最好武器。

6巨型变异体。它们的最大弱点在于血红的左手,只要将它的左手打断就可以了。它们的强项是冲刺撞击,所以利用跑动躲过是必不可少的。

3、在游戏的两个主要场景轮船和钻油平台,各有一个[illegible]和医疗室,在这里可以完全补充弹药和恢复体力。如果顺路的话,不妨去补充一下。每个尸体和死去的丧尸都是可以调查的,调查得到的物品并不是随机的,系统会自动生成你当时最稀少或是最需要的物品。

4、游戏中没有地图显示。只有通过按P键来查看当前所在的地区,而按TAB键可以查看当前的任务目标,两样结合起来才不会迷路。

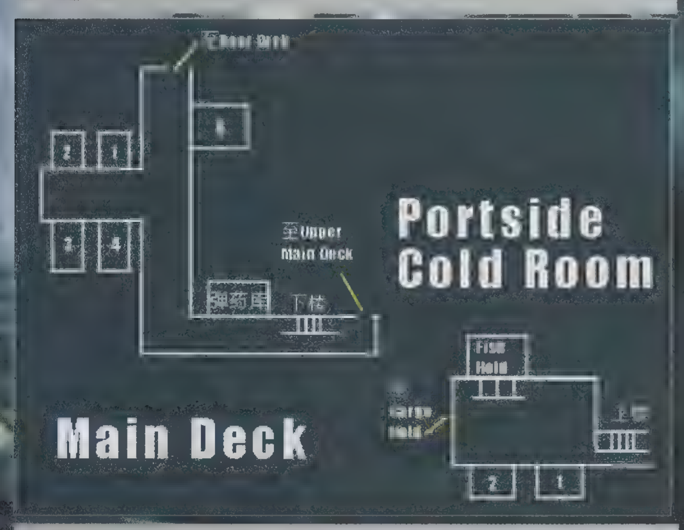
序

我，汤姆·汉森(Tom Hanson)，美国海岸警卫队的一员，隶属于“黑木号”(Ravenswood)救援船。今天，我们在巡逻时收到了求援信号，一艘俄国人的捕鲸船被困在白令海峡。在波浪汹涌的海面上，这艘捕鲸船几乎要被巨浪吞没。我们本以为这只是一场普通的救援行动，可是登船后才发觉，恐怖的事情已经发生了——似乎所有的船员均被不知名的生物屠杀，无一幸免……

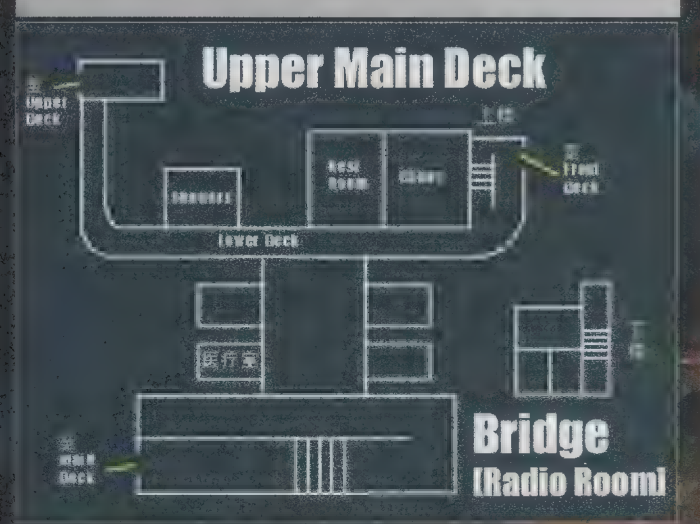
任务1 找到紧急无线电密码：因为我们的头儿一出场就挂了

我们的头儿——兰辛上尉(Lansing)通过无线电设备在布置任务，他说明了紧急救援的无线电密码。万一有什么突发事件发生时，这个密码将成为我们唯一的希望。是的，我已经做好了准备，可是没想到会来得那么快。上尉刚刚说完，耳机里就传来了恐怖的声音，接着就是枪声和惨叫声。无论是为了搞清楚状况还是增援他们，我都必须尽快赶到上尉那里。

从轮船的右侧经过甲板来到左侧，一个俄国人疯了一般地朝里跑去，可是没跑几步，就被拍打在船身上的海浪吞没。海浪的拍打是有规律的，可以巧妙地躲过。来到尽头，唯一的一扇门被电力系统锁住了，只要将旁边的供电设备射烂就可以进入。在主甲板(Main Deck)，两个俄国人想打开最后一扇逃生的门，但门是锁着的。我试图跟他们交流一下，可是当他们看见我时，就惊慌地朝我开枪——只能消灭他们了。



扳动尽头的阀门，打开洒水装置灭火，往另一侧走，顺楼梯下到已经进水的左冷冻室(Portside Cold Room)，在尸体旁捡到了上部甲板钥匙(Upper Deck Key)。原路返回，进入楼梯旁的门，进入上部主甲板(Upper Main Deck)，现在可以打开前方的电子门了。进入下部甲板(Lower Deck)，分别进入右边休息室



(Rest Room)，走过厨房(Galley)，又进入下部甲板(Lower Deck)的另一侧。先打开旁边的阀门灭火，再从刚才对面的那扇门出去，进入前甲板(Front Deck)。消灭几个俄国人，下楼梯到甲板，打开右边的门，进入船员宿舍(Dormitory)。

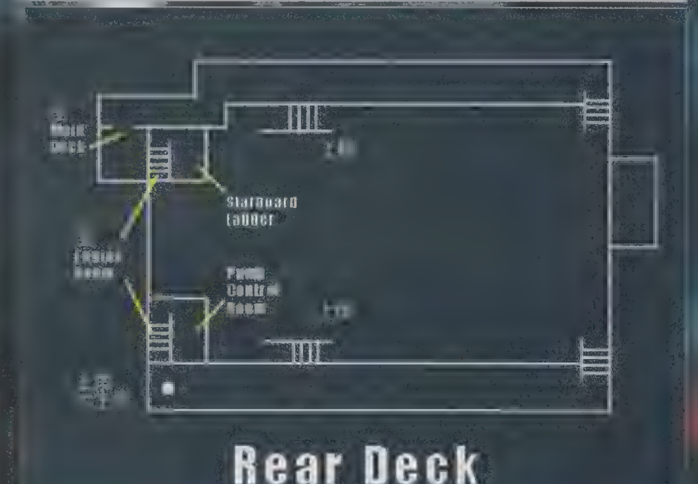
这里弥漫着腐尸的臭味，随处可见的尸体已经被什么东西扯得没了样子。在尽头的厕所里，我看到了已经死去的兰辛上尉。“至少，我拿到了密码。”我只能这样安慰自己。

任务2 找到无线电室：在那里接受一个中情局官僚的混蛋指挥

丧尸一个接着一个地出现，唯一能让它们停止疯狂杀戮的只有爆头。从船员宿舍(Dormitory)出来后，进入另一边的储藏间(Store Room)。捡起地上的AK-47，从另一扇门出去，又回到了后甲板(Rear Deck)，一个丧尸正捣鼓那已经坏掉的电子门，干掉它后，重新进入主甲板(Main Deck)。一个人影从我身边跑过，跟着他进入房间。他一见我，就惊惶地向我开枪，我只好杀了他。拿到架子上的手轮(Handwheel)后，再次进入左冷冻室(Portside Cold Room)，在右侧有台阶的门上使用手轮，进入储鱼货舱(Fish Hold)。在鲨鱼的头部找到无线电室的钥匙(Radio Room key)。突然，从鲨鱼的肚子里跑出几个寄生体，消灭它们～然后按原路返回到下部甲板(Lower Deck)，顺着楼梯上去，使用无线电室的钥匙(Radio Room key)进入左边的门，干掉两个丧尸进入旁边的无线电室(Radio Room)。

利用无线电设备，我向陆地报告了现在的糟糕情况。那边接听的是中央情报局的特工人员班尼特(Bennett)。他告诉我，这条船上还有一个非常危险的人——俄国佬尤素波夫(Yusupov)上校，我的任务是逮住他，从他嘴里搞清楚问题所在，然后他们才会把我救出去。

“太好了，真是太好了。”我不无讽刺地答道。这里到处都是丧尸，这些中央情报局的官僚却还叫我去抓俄国人！幸好，他们已经告诉了上校的确切方位，我必须尽快赶到后舱面船室(Rear DeckHouse)找到他。在这样一艘恐怖的船上，没有人愿意多呆哪怕一分钟。



任务3 找到尤素波夫上校：临死前他告诉我一些可怕的秘密

从主甲板(Main Deck)到后甲板(Rear Deck)的门坏了，所以只能从前甲板(Front Deck)的储藏间(Store Room)返回后甲板(Rear Deck)。几个俄国人正和那些丧尸激战，我的加入使得这场战斗彻底变成了一场混战。消灭他们后，爬上楼梯，进入天台的房间。

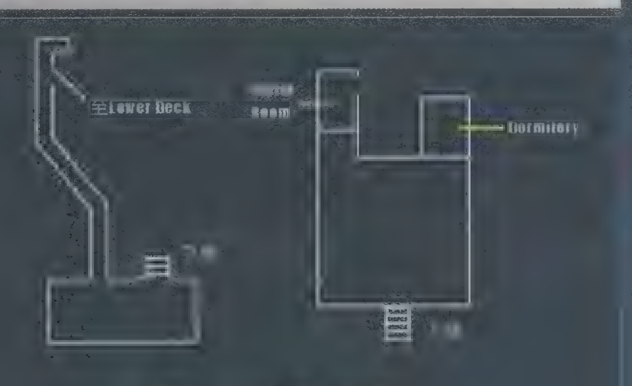
尤素波夫上校无力地躺在墙角，我本想用自己仅知的几个俄语单词跟他交流，他却很友好的让我说英语。

“这里发生了什么？”我迫不及待地想知道发生的一切。

“一个可怕的错误。去找安娜(Anna)吧，她知道答案。”他有气无力地说道。“那个白痴船长鲁宾斯基(Lunbenski)将她关在了冷藏室。”接着，他丢给了我一杆形状怪异的枪，“……这是实验品，它能……救……你的命。”一个寄生体从上校的身体中钻出，让他彻底摆脱了痛苦……

在桌子上拿到新武器“矛枪”(Speargun)以及尤素波夫上校的日记，上面记录了两扇门的开启密码。从房间出来后，班尼特又命令我去找鲁宾斯基(Lunbenski)

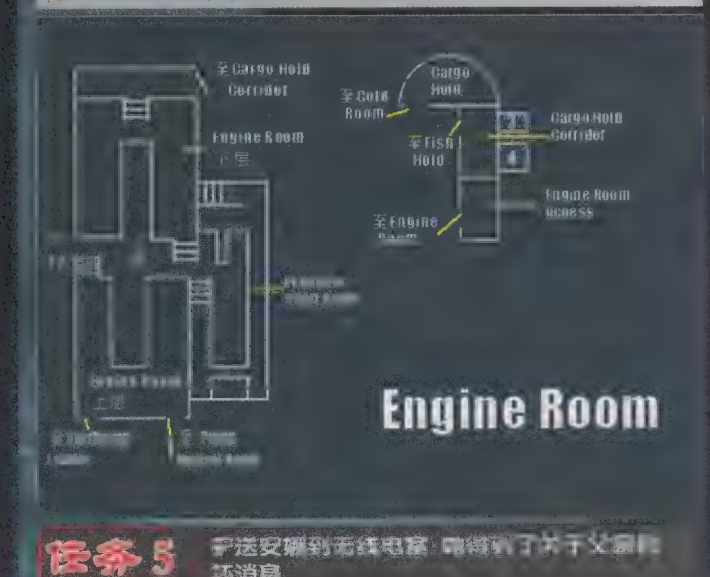
船长，可是直觉告诉我，上校临终前说的话才是对的，我应该向安娜寻找答案，我要救出这条船上唯一的幸存者。



任务4 解救安娜：可这个女人显然对我心存戒备

下到甲板，用日记中的密码开启右边的门，进入下面的轮机舱(Engine Room)，走到尽头会看见一个寄生兽的母体，将旁边的油桶打爆，烧死母体后过去拿到传动轴室的钥匙(Propeller shaft room key)。回到刚才台阶旁不能打开的那扇门，从这里进入传动轴室(Propeller Shaft Room)，在尸体旁捡到霰弹枪(Shotgun)，开启当中的仪表板把桥搭上。到另一边后，在台阶旁得到手轮(Handwheel)，再打烂门旁的供电设备，重新进入轮机舱(Engine Room)。通过轮机舱通道(Engine Room Access)进入货舱走廊(Cargo Hold Corridor)，用刚才得到的手轮(Handwheel)打开左侧台阶上的门，经过储鱼货舱(Fish Hold)和左冷冻室(Portside Cold Room)，又回到了主甲板(Main Deck)。上台阶，现在可以打开主甲板1号舱(Main Deck Hold 1)了，我看见一个女人被关在这里。

我猜想眼前这个女人就是上校所说的安娜了，所以我直接叫了她的名字。很显然，她对我的突然出现还保持着警惕。当我问她这艘船到底发生了什么事时，她说尤素波夫上校撒了谎。她虽在这里，却并不知情。我着急地问她到底谁知道这里发生的一切，安娜说她的爸爸知道，并说要利用无线电跟他通话。现在我唯一的选择就是将安娜护送到无线电室。



任务5 护送安娜到无线电室：竟得到了关于父亲的坏消息

刚出门，班尼特就给我发来消息，他已经确定了安娜的身份，她是科学家卡明斯基(Kamsky)的女儿，并说安娜的性命至关重要，要我确保她的安全。其实就算他不下达这废话命令，我也会这么做的。

沿途消灭了几个丧尸，我带着安娜重新回到了无线电室。安娜通过无线电和钻井平台取得了联系，可是接听者却不是她的父亲。那头一个叫帕文(Pavel)的人说她的父亲已经失踪了，并极力劝阻安娜回到钻井平台，因为那儿已经变得十分危险。但是安娜坚持要回去帮忙，我提醒她，船已经无法改变航向，因为自动驾驶仪已经被锁了。

“那么打开它！”安娜激动地说道。看到她如此着急，我决定还是去找鲁宾斯基船长，看看他是否有密码，至于安娜，就让她先待在这个相对安全的地方吧。

任务6 找到打开自动驾驶仪的密码：安娜有了一个疯狂的计划

我刚从无线电室出来，讨厌的班尼特又开始发布命令。不过这次的计划还算对我的胃口：将船开向钻井平台，并将安娜的父亲从那里救出来。他反复地强调“你是一名海岸警卫队员，你有责任营救他！”其实毫无必要，因为任何能帮助安娜的事情，我都愿意赴汤蹈火～

用安娜给我的密码，我打开了后甲板(Rear Deck)上的另一扇门，进入水泵控制间(Pump Control Room)。打开舱底的抽水机将左冷冻室(Portside Cold Room)里的积水放掉。然后走下楼梯进入轮机舱(Engine Room)。再次进入货舱走廊(Cargo Hold Corridor)，左侧黄色的门已经坏掉，从正前方的大门进入货舱(Cargo Hold)，这里又是一场混战，消灭所有丧尸和俄国人后，从左侧的门离开，回到左冷冻室(Portside Cold Room)。在2号冷冻室(Cold Room 2)找到了被冰冻的鲁宾斯基船长和船长室(Captain's Quarters)的钥匙。班尼特告诉我，如果密码不在鲁宾斯基身上，那么就仔细搜查船长室。回到下部甲板(Lower Deck)，最左边的木门就是船长室。

书桌上的那本书记录了密码，我将它报给了安娜。果然，自动驾驶仪工作了，安娜将坐标定在了钻井平台上。目标已经确定了，但接下来的问题是在如此恶劣的天气下，我们怎么可能顺利靠岸？安娜的计划是先爬上守望台，然后在船撞上平台的一瞬间，跳过去。这个计划太疯狂了！她简直是失去了理智。不过，实际上我也想不出什么更好的主意。

任务7 和安娜在守望台汇合：没[illegible]

从船长室的另一扇门出来后，班尼特给我带来了一个坏消息。钻井平台有一个信号干扰装置，如果不将它摧毁的话，我跟陆地方面恐怕就会失去联系，他也就不能再帮助我了。也就是说，到达平台后，我的任务又多出了一个：摧毁干扰发射台。

消灭所有丧尸以后，爬上楼梯的顶端。我对安娜的计划仍抱疑虑，但目前的状况已不容我多想。轮船越来越接近平台，就在撞击的一瞬间，我们跳了出去！我虽然跳到了平台上，但是安娜却不幸落入大海。见此情形，我没有丝毫犹豫地跳入波涛之中……

任务8 寻找医药箱：有人告诉了我一切的真相

昏昏沉沉地醒来后，我发现自己躺在码头(Docks)上，而且被那该死的寄生体感染了。我的视觉变得模糊不清，必须马上找到这里的医务室，给自己注射解毒剂。

围着码头的电梯绕一圈，乘电梯上去时出现了故障，从右边的门出去。通过主钻机舱(The Main Drilling Module)，来到医疗室。当我看到那个医生模样的人时，便再也支持不住了，意识变得模糊了起来。“救救……我。”我依稀记得，这是我说的最后一句话。

当我清醒过来后，我向那个救我性命的研究员表明了身份。而他终于告诉了我整个事件的原委。安娜的父亲卡明斯基和他一同被送来研究寄生体，他们学习了所有关于这种生物的现有知识。可是，卡明斯基还想超越这些，他试图利用它们……可是实验失控了，然后就发生了这一切。听到这些，我觉得现在必须马上与班尼特恢复联系，我觉得他会比我对这些更感兴趣。于是，我问起无线电干扰台的消息。那个研究员告诉我，一个叫安尼森科(Anischenko)的人控制着磁场发生间，而且那里的门装了虹膜扫描仪，只有安尼森科本人才能进入房间。我想，如果那家伙不合作的话，恐怕就要强取了。

The Main Drilling Module

任务9

为了再次和班尼特取得联系，我必须找到安尼森科。出门后，我又见到了那个研究员。他正要对我说些什么，一个寄生体将他卷入了通风管道，一声惨叫之后，从通风管道出来的就只剩下了他的肉体。

在尸体旁捡到储藏室钥匙(Storeroom Key)，沿途走去，逐渐拾回丢失的武器。到尽头后用钥匙开门。先上二楼的仪表板将右侧的金属门打开，回一楼进入下部走廊(The Lower Corridor)，一条丑陋的疯狗挡住去路，用霰弹枪(Shotgun)将它干掉。先来到楼上的上部走廊(The Upper Corridor)，这里又是一场混战。在主安全监控室（Main Security Room）可以拿到新武器火焰喷射器。通过技术间走廊(Technical Corridor)，进入钻机组(Drilling Unit)，坐这里的电梯上去后，进入控制室，打开开关灭火，然后进入1号储藏棚(Storage Shed 1)可得到新武器MP5。最后进入直升飞机场通道(Heliport Access)，这里有激光防卫装置，必须利用地形的高低不平和晃动寻找缝隙蹲着过去。在储藏棚(Storage Shed)，安尼森科集结了他所有的手下，等待着我的到来。干掉安尼森科后，取下他的眼球，按原路返回。

The Upper Corridor

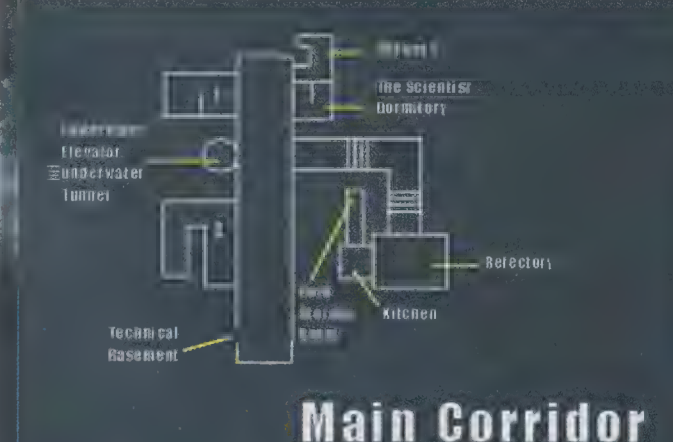
The Lower Corridor

任务10 解除磁场干扰：终于又听到班尼特那讨厌的声音了

返回主安全监控室（Main Security Room），用安尼森科的眼睛进入通信间(Communications Room)。消灭三个守卫的俄国士兵后，还必须摧毁三个为磁场提供电力的发生器才能和班尼特恢复联系。

感谢上帝！我又一次和班尼特通上了话，我甚至都觉得自己已经不怎么讨厌他了！他继续给我下令：找到卡明斯基的记录，他认为那个记录应该存储在卡明斯基的笔记本电脑上。他要我找到这些记录，并上传给他，因为只有拿到这些记录，才能够确保悲剧不再发生。可是，我仍然担心着安娜，班尼特让我去主安全监控室(Main Security Room)，这是开始寻找记录的一个好地方，而且也能够找寻安娜的踪迹。

当我在监视器里又看到安娜时，真得是忧喜交加！她并没有死，但是，我现在只能眼睁睁地看着她被寄生体感染而无力援救！幸运的是，解毒剂还留有一份，我仍有机会拯救她的生命。

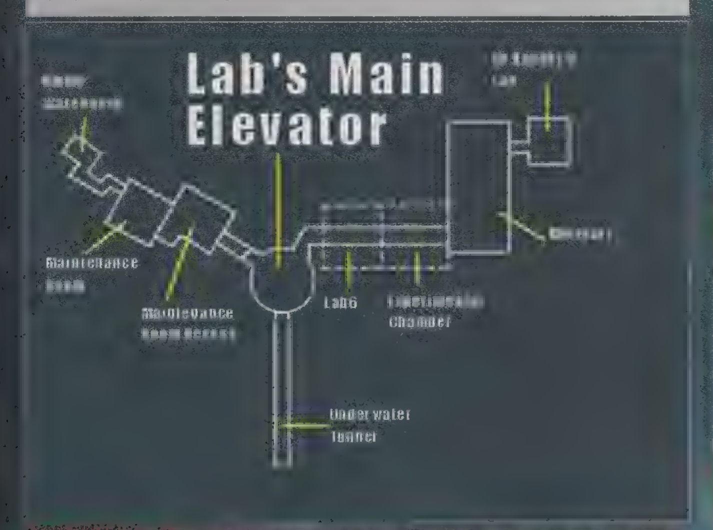


任务11 找到解毒剂：我把活下去的希望留给了安娜

走到半路上，又是一个研究员惨死在我面前，从他身上拿到电梯钥匙(An Elevator key)，回到下部走廊(The Lower Corridor)，用钥匙打开那扇电子门，启动电梯。电梯停下后从对面那扇门出去，路上小心风浪。进入休息室(Rest Room)，旁边的自动售货机可以补充体力。上楼梯后，进入里面的房间，打爆油桶烧死母体。在那扇血肉模糊的门旁，我掉了下去，寄生体又一次将我感染。这里是技术地下室(Technical Basement)，从左边的通道进入又会回到休息室(Rest Room)，从右边的通道进入主走廊(Main Corridor)。来到水下电梯(Underwater Elevator)，坐电梯下去，在水下通道(Underwater Tunnel)碰到了一只隐身兽，仔细看的话就会发现它的踪迹，同样可以用霰弹枪(Shotgun)解决掉。来到研究室主电梯(Lab's Main Elevator)，先进入右上角的6号研究室(Lab 6)，一直走到卡明斯基博士办公室(Dr Kamsky's)，在实验台上拿到解毒剂，回到太平间(Mortuary)，在尸体旁的地上捡到操作试验间（Experimental Chamber）里机器的密码，在试验间(Experimental Chamber）使用密码操作机器解决所有丧尸，跳下去后再进入实验棚(Laboratory Shed)，这里需要先扳动阀门灭火才能出去。回到6号研究室(Lab 6)，乘小电梯上去，回到研究室主电梯(Lab's Main Elevator)，启动电梯上到第二层。当要进入低温保存间(Cryogenic Room)时，一个巨型变异体打破了试管冲了过来，集中火力在它的左手上，消灭它后进入低温保存间(Cryogenic Room)，解决两个隐身兽，一直走进净化间(Decontamination Room)。

安娜安静地躺在实验台上。我将药剂用在了她身上，而自己已经体力透支，昏死过去。不知过了多长时间，我被班尼特唤醒，他又在催促我去找那些记录。可是

安娜已经不见了，此时心力交瘁的我已经没打算自己还能活着离开这里了，所以我跟本尼特达成协议，我去找给他记录，而他必须帮助安娜，并带她离开这里。



任务12 找到卡明斯基的手提电脑：[illegible]这个阴谋家

打开另一扇门，进入2号研究室（Lab 2），从这里重新回到研究室主电梯（Lab's Main Elevator）。进入引桥控制室（Bridge Control Room），先将桥接上。走到一半的时候，出现一个大型变异体挡住去路。我于是返回到控制室，将桥又收回去，它会自己走下去。然后再接上桥，进入码头电梯（Dock Elevator），这里又会回到主钻机舱（The Main Drilling Module）。此时安娜发来消息，她希望我帮她将这个钻井平台摧毁，但是我仍决定去找卡明斯基的记录。因为如果我这样做的话，班尼特就会带她离开这里，即便我死去，但起码安娜能够安全的离开。

在弹药库和医疗室补给一下，这里的路都是先前走过的，按照先前的路线再次进入技术地下室（Technical Basement）。在主走廊（Main Corridor）的右上角，进入淋浴室（Showers），右边墙角上有个通风口，钻过去进入技术人员宿舍（The Scientists' Dormitory）。

终于找到卡明斯基的手提电脑了，我将耳机接上电脑的USB接口开始上传数据。所有关于解毒剂的资料都传给了班尼特，可是这个贪得无厌的家伙竟然还想要寄生体的资料！原来，这混蛋一直在利用我，他有控制寄生体的野心！一定不能让这一切发生！我连忙拔掉了插头，并挖苦这个小人说："如果你想要其余资料的话，自个来这里找吧！"

Bridge Control Room
Decontamination Room
Lab's Main Elevator

任务13 找到放C4的房间：我决心炸掉这一切

现在，我已经决心将这个地方全部炸毁了，跟安娜联系后，她说必须先找到足够的C4炸药才能将整个平台炸毁，然后她会标出需要安置炸药的地方。

从一旁的门出去，仍然是去研究室主电梯（Lab's Main Elevator），利用安娜给的密码打开左上角那扇门，进入维护间通道（Maintenance Room Access）。一直走，进入到维护间（Maintenance Room），消灭所有丧尸。最后的一扇门应先打烂旁边的供电设备，然后再破坏高处的消防器就可以了。进入军火库（Ammo Warehouse）后，发现这里到处是油桶和激光防御，如果此时出现敌人的话就难对付了。小心地走到最里面，先引爆油桶将整个房间清洁掉，然后迅速地躲到一旁的角落里。拿到C4后，果然出现了一个隐身兽，现在可以放心地将它消灭了。

任务14 将C4安放在正确的位置：万事俱备

从房间出来后，Anna发来消息：她已经将安放C4的位置全部标识出来了。炸毁的顺序是：水下电梯（Underwater Elevator）、引桥控制室（Bridge Control Room）、上部走廊（The Upper Corridor）。按照安娜的指示，先将前两个地方炸毁，每次安放完炸药后，就要马上逃离。最后来到上部走廊（The Upper Corridor），安放炸药后一直跑到直升飞机场通道（Heliport Access）的尽头。

任务15 杀死卡明斯基：我不得不向安娜的父亲开枪

安娜正在平台上方等我，那里有一架直升机，我们可以驾驶它逃离这里。乘电梯上到运输间（Transit Room），沿途消灭最后几个怪物，进入直升飞机场（The Heliport），安娜还需要将最后的炸药安放在这里。突然！已经成了变异体的卡明斯基突然出现，他仍然要阻止我们炸毁整个钻井平台，我不得不和安娜的父亲开战！

先必须保护安娜安放炸药。向卡明斯基猛烈开火，吸引他过来。在他跑过来要攻击的时候，判断他用哪只手攻击，要躲避他的攻击只要随着他手挥去的方向跑就可以了。就是说，左手攻击向左跑，右手攻击向右跑。等到安娜将所有炸药安放好后，她先进了直升机，我留下来断后。现在同样需要躲避卡明斯基的挥拳攻击，但武器的攻击对他几乎没有用处。只有在被他抓住的时候才是攻击的最好时机。快速按使用键，并在出现"shot"提示的瞬间近距离开枪射击。被我几次重创后，卡明斯基终于倒下了，他静静地躺在了平台上，再也没有动弹。我爬上梯子进入直升机，从安娜手中接过C4控制器。

"让我来吧。"我说。让她看着父亲死去确实太残酷了。

"爸爸……对不起……"

我按下按钮，平台立刻陷入一片火海。在狂风暴雨中，我和安娜终于逃离了这个曾经让我们绝望的梦魇之海。■

霹雳小组IV S.W.A.T.

完全战术手册

文/水盼兰晴

《霹雳小组》最初出现在1995年，从冒险游戏《警察故事》演衍而来，现在已自成一派，开辟了战术策略游戏的新领域，可说是之后“彩虹六号”、“三角洲部队”等战术策略游戏的启蒙之作。《霹雳小组IV》摆脱了以往枯燥的训练模式，加入了更加华丽逼真的场景、种类繁多的武器道具，使任务增加了更多的变数和吸引力

SWAT 装备篇

游戏中的任务五花八门，要挑选适当的武器装备，才能势如破竹。所以我们先对游戏中的枪械装备全面认识一下。它们大致可分为主要武器和辅助装备，主要武器决定作战的效率，它的射速、填弹速度、穿透力和停止作用(枪械术语，可理解为冲力)都会影响到目标的行动。辅助装备是随身携带的道具或武器，在正面交锋之外实现独特的功能。

主要武器的选择原则是尽量选择静音、制止作用强、又不会迅速致死的武器。而所有的武器都能满足的需求，在针对特别的关卡上，选择合适的武器能增加效率。比如较小的前两关，面对装备很差的嫌犯，使用胡椒枪和非致命霰弹枪就足够了，拿上著名的MP5就是牛刀杀鸡；而面对全副盔甲、训练有素的职业军人，非杀伤性武器就成了隔靴骚痒。

每名队员可携带主要武器一支；辅助武器中的手枪一支；战术装备中选择五样，如闪光弹、催泪弹等，可重复；破门装备一支，C2和爆破霰弹枪任选。辅助装备的选择也要参考嫌犯的装备情况，如果对方有防毒面具的话，催泪弹就没有任何意义，如果对方有防弹衣，震撼弹也难以伤及皮毛。

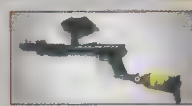
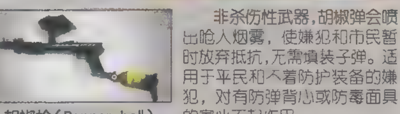
首选的装备组合是带消音器的MP5+泰瑟手枪，一般的关卡都能应付，中长距离的冲锋能得心应手。子弹视环境而定，如敌人穿有厚甲或场景中有大面积玻璃的话，建议选尖头弹，其它一律选平头弹。比较狭小的空间，敌人不是很多的话，使用霰弹枪较理想。

辅助装备中建议带C2，破门时对屋里的嫌犯有一定的震撼作用。门模视情况而定，如果关卡中有多道门，或较大房间的话，可让队员少带几个，用来卡门堵门，一旦惊动他们，会有见状不妙的家伙从后门逃跑，想要找到他们并制服就很麻烦了。

窥视镜建议带两只，一只带在主角身上，另只让红蓝任意一队的成员来带，行动中可指挥他们对房间或屋角进行观察。闪光弹的作用不很大，只对面对的敌人产生作用。震撼弹适用于比较空旷或狭小的空间，如房间里桌子或货架等杂物较多，则不要带。催泪弹作用还可以，不受地形限制，除非嫌犯戴有防毒面具，否则尽量携带。

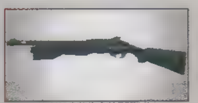
除了选择武器，还要选择合适的弹药，不论是9mm还是5.56mm的子弹，都有平头和尖头两种。平头弹穿透力小，但制止作用大，对于不着防护的平民和嫌犯来说，造成的创伤会增加，但对全副武装的恐怖份子威力会减弱。尖头弹穿透力强，能打穿嫌犯的防弹衣，可以透过窗口狙击室内的嫌犯。战斗时建议将连续射击模式，全部切换到单发点射，这样敌人或人质都不会轻易被杀掉了。

■主要武器表

胡椒枪(Pepper-ball)

非杀伤性武器，胡椒弹会喷出呛人烟雾，使嫌犯和市民暂时放弃抵抗，无需填装子弹。适用于平民和不着防护装备的嫌犯，对有防弹背心或防毒面具的家伙不起作用。



非致命霰弹枪(Less Lethal Shotgun)

推荐使用的非杀伤性武器，用超新星霰弹枪改制，使用威力较小的橡胶子弹，对目标造成疼痛感但不伤及生命，适用于没有防护装备的嫌犯和平民。缺点是携弹量小，不适合较大的关卡。

超新星霰弹枪(Nova Pump)

意大利产的泵动霰弹枪，威力强大，射击速度较慢，射程近，适合近距离作战。

M4超级90霰弹枪(M4 Super90)

威力强劲，适合在狭小房间使用。缺点是射程较短，填弹速度也较慢。

GB突击步枪(GB36s Assault Rifle)

威力强劲，适合在狭小房间使用。缺点是射程较短，填弹速度也较慢。

M4A1卡宾枪(Colt M4A1 Carbine)

美军海军陆战队和海豹突击队的标准装备，射程远，射速高，有单发和全自动射击模式，非常适合中距离冲锋。

MP5(9mm SMG)

著名的9mm口径冲锋枪，射击的精度高、射速快、它具有单发和三连发两种射击模式，携弹量较大，适合室内战斗。

带消音器的MP5(Suppressed 9mm SMG)

在MP5上安装了消音器，适合于室内的秘密潜入行动。

.45口径冲锋枪(.45 SMG)

在9mm口径冲锋枪的基础上开发的新型武器，采用玻璃纤维等非金属材料，枪身轻巧适用。射击精度较高，比较适合拯救人质等近距离战斗任务。

■辅助武器表

泰瑟枪(Taser Stun Gun)

能发射高电压的电镖束，使人的中枢神经暂时处于瘫痪状态，它的缺点是射程短，每次只能填装一发子弹。

9mm口径手枪(9mm Handgun)

精确耐用，杀伤力相对较弱，为很多国家警察标准配枪。

意大利产的泵动霰弹枪，威力强大，射击速度较慢，射程近，适合近距离作战。

.45 口径手枪（M1911 Handgun）

闪光弹（Flashbang）

无杀伤力，爆炸伴随着轰然巨响和炽烈的光芒，使嫌犯暂时丧失视力和听力，但它对嫌犯不会有杀伤力，除非他离得过近。它的局限性在于只对正面对着的人有效，背对或躲在物体后面的人则无效。

催泪弹（CS Gas）

爆炸后释放刺激性的化学气体，影响到他们的视野和呼吸，从而使他们放弃抵抗，但它对戴有防毒面具的家伙无效，如果房间过大，它的烟雾也不能完全覆盖。

震撼弹（Stinger）

爆炸时弹射很多的橡胶弹，打到身体上使嫌犯感到眩晕并丧失方向感。

胡椒喷剂（Pepper Spray）

美国警用装备，喷着在嫌犯和市民的眼睛或皮肤上，使之疼痛流泪屈服就范。它的缺点是射程短，对有防毒面具的对手无效。

炸弹（C2）

破门专用的塑料炸药，能迅速摧毁门上的锁具，爆炸的声波和震撼能影响以门附近的嫌犯，使之害怕而屈服投降。

爆破霰弹枪（Shotgun）

可和主武器一样背在身后，它具有强大的爆破力，用它开门比较迅速，而不需象炸弹或工具开门那样等候，常用于需要迅速解救人质的时候。

窥视镜（Optiwand）

一种好用的探察装置，在走廊的拐角上可以看到另一端的状况，可者在门口或窗口观测到屋子里的动静，以决定下一步的行动步骤。

楔子（Door Wedge）

用来钉死房门的道具，把它插进门底的缝隙，它的两翼会翘起，这样房门会被锁住。它可用来堵住房间的后门，以防止嫌犯逃逸。利用主角身上的铁钳可以剪掉这和楔子，这样房门就可被打开了。

SWAT 军规篇

①用最小伤亡来制服嫌犯，兵不血刃是 SWAT 最高的境界，象 CS 那样一击毙命大小通杀并不难，但无法获得高分通关。在通关条件中，对于嫌犯有压制（Neutralize）和逮捕（Arrest）之别。压制是指尽量活擒，但如遇到抵抗，也可击毙。逮捕则针对犯罪组织首脑，一定要活捉，杀掉就会失败。对平民则一律要解救，一个也不能杀死。

②建议不要选择最高的难度，除非你自信到可以使用胡椒枪和非致命霰弹枪来活捉所有的嫌犯。

③主角不受伤可得到 5 分的奖励，所以行动时主角安全第一，尽量让队员去冲锋陷阵，主角只尾随在后面进行辅助工作，比如对平民喊话、教训不听话的嫌犯等。

④一般建筑都有两个以上的人口，查看一下敌人的状况，选择打得轻松的人口。潜人后先清理走廊上的敌人，然后以房间为独立的区域来逐片占领清理。

⑤到走廊拐角或房间的门口时，养成使用窥视镜观察的好习惯，莫要莽撞冒险。

⑥清理房间时不要一窝蜂地攻进去，而是只派一组进去清场，人多了反而互相牵制，不容易展开。

⑦嫌犯尽量不要打死，在敌人毫无防备的情况下不要抬手开枪，先喊话让他们放下武器，如果他们有攻击的意图再开枪，一般的武器不打头部要害，开上两枪是打不死的，情况允许的话，扔颗催泪弹、或使用泰瑟枪或胡椒弹折磨一下。如嫌犯扔枪逃跑也不用杀掉，他们已经没什么威胁，记得拾取地上的枪械，等主力收拾掉后慢慢再找残敌就是。

操作键位

按键	功能
移动	
W/S/A/D	前/后/左/右
Q	左倾
E	右倾
Shift	行走/奔跑
C	下蹲
动作	
鼠标左键	射击
R	填弹
H	装备手拷
X	改变射击模式
Z	视角
V	使用手电筒
鼠标中键/F	使用道具
B/M/O	显示任务目标/得分
指令	
Tab	切换命令小组
Insert/数字键 1	切换红队视角
Home/数字键 2	切换蓝队视角
Page Up/数字键 3	切换狙击手视角
End/数字键 4	关闭小组视角
Caps Lock	控制小组视角
鼠标右键	开启指令菜单
空格	下达指令快捷键
鼠标滑轮	翻卷指令菜单
T	交谈
Y	小组交谈
快捷键	
F1/1	主要武器
F2/2	次要武器
F3/3	闪光弹
F4/4	催泪弹
F5/5	眩晕弹
F6/6	催泪喷剂
F7/7	C2 炸弹
F8/8	开锁工具
F9/9	窥视镜
F10/0	门楔

⑧养成打扫战场的好习惯，每占领一个区域后，要拾取地上所有的枪械，将所有的市民和嫌犯捆绑，对不肯配合的家伙就用胡椒水或泰瑟枪伺候。遇到受伤或死亡的平民要向总部汇报，如果有队友伤亡也要通知总部，忘记的话会被扣 5 分。

⑨行动中不要随便使用致命武力，在不警告的情况下每杀掉一名嫌犯都会被扣 10 分。

SWAT 任务篇

训练关 Train

游戏的操作比较复杂，在进行正式任务前建议完成训练关卡，学习一下操作和指令，只有熟练操作才能在行动中得心应手，左右逢源。

关卡开始是一间装备室，在柜子里有各式的装备，身后是出口，在某些任务中会有这样的出口用来随时中止任务。往前走到门前，用鼠标中键或 F 开门，如果碰到锁住的门，根据你身上装备的情况会在门锁处出现炸弹、霰弹枪或钳子的图标，玩家可选择用炸弹爆破；用霰弹枪轰击；或用工具打开门锁。

来到练靶场有 3 只靶子，先用手枪打第一只靶子，身体 2 枪，头部 1 枪。手枪只是备用的武器，它的杀伤力较弱，身上打两枪一般不会致命，和霰弹枪一样，精准度不太高，通常在主要武器来不及填弹的紧急状况下使用。在靶场的墙壁上有几支不同型号的冲锋枪和突击步枪，将它们装备到手上，它们有一般有两种射击模式，用 X 键进行切换，如 MP5 有单发和三连发模式；M4 则有单发和全自动模式。用数字键 1 和 2 切换主武器和备用武器，在任务中还要养成随时填弹（R 键）的好习惯。在中间的靶子上射击后，开始尝试切换枪支的射击模式，对于远距离的射击要掌握一定的精确度，M4 之类的枪械就不适宜使用全自动射击模式，后座力会使射击发生偏离，建议切换到单发模式。

下个房间的废旧轮胎中有 4 只活动靶子，在角色身体跑动（走动）时手中武器的准星开始放大，造成瞄准的难度，移动的速度越快造成的偏差越大，因此在危险的境况中要保持平稳而缓慢的移速。用枪支朝着 4 只靶子开火，全部打中后来到下一房间。

这个房间训练手榴弹的使用，用数字键 3、4、5 可切换到闪光弹、催泪弹、震撼弹，，用鼠标左键投掷，停滞时间影响投掷的远近。分别切换 3 种手榴弹朝前面的人质扔过去，制服他后来到下个房间。这时要练习开锁的技能，对着门锁使用工具（按鼠标左键不放），这时会出现一个进度槽，开门进去又是锁住的门，这回会尝试使用 C2 炸弹破门而人，先将炸弹放到门上，退后用手上的控制器引爆。

接下来的房间有名人质，用鼠标中键对之喊话，等他举手屈服后，将手拷装备到手上（H 键）把他捆住（鼠标左键），然后对之按中键（或 F）向总部汇报，忘记的话会被扣分。下面学习小组指令，进人里面的房间发布集合（Fall In）指令，4 名队员加入队伍，带着他们走到出口，发布开门清除（Open & Clear）的指令，队友会上前打开门闩进去清理房间。

来到一间幽暗的仓库，使用手电筒（V 键）来照明，找到出口用鼠标右键开启指令菜单，然后鼠标在菜单上滑动，选择开门并使用闪光弹突破（Open，Bang&Clean）。在下个房间使用窥视镜（数字 9），鼠标左键使用，移动鼠标改变视角，用来观察走廊的状况。进人走廊切换小组（Tab）发布指令，红蓝代表两组，金色代表全员。先切到蓝队，走到尽头门前发布待命（Stack Up）指令。切换到蓝队视角窗口（Home），由左侧通道的门进人屋内，控制蓝队的视角（Caps Lock），命令他们开门进人，将队员集合后推门出去。

来到大厅上楼梯，切换到狙击模式（Page Up），再控制对面狙击手的视角（Caps Lock）朝屋里的头像射击，然后切换到主角视角（End）。在某些关卡会有狙击手在建筑外待命，当看到有目标出现时屏幕会有提示，这时切换到狙击手视角进行狙击，狙击手射杀嫌犯不会扣分。进屋下楼梯到办公室，出门结束训练关卡。

第 1 关，中餐馆 Food Wall Restaurant

任务简报：根据犯罪调查组（OCID）提供的资料，在一家中式餐馆中掩藏着一名地下军火商，是经验丰富的军械师。几分钟之前有一名杀人嫌犯进人餐馆，看来是前来购买武器的。任务是包围餐馆，压制里面的军械师 Lian Niu 和杀人嫌犯 Alex Jimenez。

任务目标：缴获证物 MAC-10（一种著名的乌兹冲锋枪）；解救所有平民；压制 Lian Niu 和 Alex Jimenez；压制所有嫌犯。

游戏中 NPC 出现位置随机，每次进入游戏时都会变化，因此攻略中无法详细描述其位置，只能粗略提示可能出现的区域。

嫌犯有 3-4 名，除主犯之外，还可能出现 1-2 名枪手。市民有 4-5 名，集中在一层区域。建筑分为两层，一层为前餐厅、厨房和仓库，其间还有 2 个卫生间和楼梯；二层为 Lian Niu 的住处，也是制贩武

在武器制作车间的桌上，有一把改制的乌兹冲锋枪

器的地方，本关的主犯 Lian Niu 和杀人嫌犯 Alex Jimenez 都会在二楼出现。二楼分为里外两间，外面是工作车间和客厅，里间是卧室和卫生间。

建议选用非致命霰弹枪或带消音器的 MP5，再带上催泪弹。开始，先切换到狙击手观察二楼窗户，然后分为两组由前后两道门同时突入，后院和前厅、卫生间会碰到平民，将他们捆完向总部汇报。枪手有可能在前厅和仓库出现，潜入前先用窥视镜观察。如使用霰弹枪会惊动楼上的主犯，他们会由楼梯跑下来，果断将他们制服，反抗就举枪击毙。

清扫完一楼后，用钥匙打开楼梯的门上去，二楼有两道门，可派红蓝两队同时扔催泪弹冲进去，清扫完外间再突入里间，主犯或枪手有可能藏在壁柜或卫生间里，不要大意。制服所有嫌犯和枪手后，将找到的所有 NPC 捆绑并报告总部，最后在二楼外间的桌上找到改制的 MAC-10。

第2天 变态杀人魔 Fairfax Residence

任务简报：市区发生连续杀人案，多名女大学生被肢解，尸块在一周前被发现，从尸体上提取到 DNA 样本，确定犯罪嫌疑人为 Fairfax。不久前又有一名女大学生 Melinda Kline 失踪。任务是搜索 Fairfax 的住处并营救受害人。

任务目标：解救所有平民；解救被困的女大学生 Melinda Kline；压制 Fairfax；压制所有嫌犯。

建议选用非致命霰弹枪和催泪弹。建筑分两层，可由一层的前门或二层的后门突破，建议先集中队伍清理二层，有一名枪手会随机在两层某处出现，在一层的机率比较大，二层只住着 Fairfax 的母亲，一个态度倨傲的肥婆，用泰瑟枪将她制服捆绑。

由楼梯或车库外的门进一层，先清理车库和大厅，Fairfax 可能会在此出现，扔颗催泪弹制服他。在一层的走廊右侧是 Fairfax 的卧室，里面的门连着一间刑室，是 Fairtax 折磨受害人的地方，有各种刑具和摄像机等道具，在一张床垫上可找到一被捆绑的受害人，不要忘了向总部汇报。刑室旁的铁门进去是一条地道，弯曲的地道通往污秽的地下室，要寻找的失踪学生 Melinda Kline 就被关在里面，将她捆绑后完成任务。在行进的过程中要小心 Fairfax 和枪手可能随时出现，每进入一个区域都要用窥视镜观察并投掷催泪弹。

在地牢里可怜的女大学生

第3天 燃料自助商店 Qwik Fuel Convenience Store

任务简报：根据线报，在燃料自助商店里有嫌犯劫持人质。任务是解救所有人质，并制服商店的老板 Alice。3 名人质名字是 Kim dong yin、Heidi Rosenstein 和 Willis fischer。

任务目标：压制商店老板 Alice Jenkins；解救所有人质；压制所有嫌犯。

本关房间和门较多，容易失去方向感，行动中要随时切换任务菜单看地图，观察自己所处的位置。某些地方有窗户和玻璃，建议选用 MP5 和平头弹，另外多带些门楔，用它来锁住退路的门，防止有歹人逃窜后找起来麻烦。

先切换到狙击手视角，观察商店前厅动静。然后率队清理建筑外围的枪手，小心检查两个卫生间和卡车货厢，里面可能会埋伏枪手。进入建筑的门有两个，由哪进去无所谓，进入前一定用窥视镜观察，然后再制定突破方案。一般情况下不用吝惜催泪弹，先扔一颗再杀进去，清理完用门楔将后门堵住，再着手下一个房间。将大厅附近的近十个房间清理干净后，再派红蓝两组分别由两道门同时扔手榴弹清扫大厅，最后将所有的枪手和嫌犯抓获，并救出三个平民。

由后门潜入燃料商店

第4天 夜总会 A-Bomb Nightclub

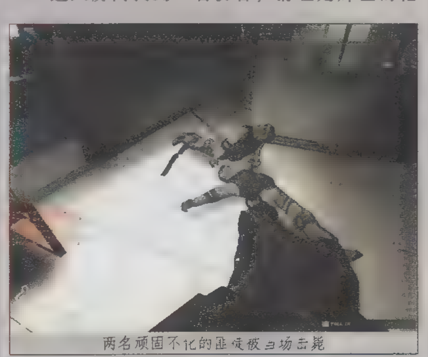
任务简报：有一伙枪匪在夜总会里进行火拼，很多平民受困其中，此行的任务是进入夜总会解救所有的平民，并制服那些枪匪。

任务目标：解救所有平民；压制所有嫌犯。

本关区域较大，按顺序逐步清理。建议选用霰弹枪或消音 MP5，如果有足够自信，也可用无杀伤力的霰弹枪来打，敌人没有防护装备，制服也不算太难。枪手有 10-14 名，平民有 4-5 名，伤者有 8-10 名。

夜总会的主体在一层，有两道楼梯通往二层的阁楼。任务开始在建筑上的小院，注意在卡车后可能埋伏枪手，确定无虞后再接近门口。

进入房间找到一名伤者，清理走廊上的枪手，隔壁便是舞厅，房间和走廊上的门都可进入，派红蓝两组同时冲进去，制服里面的敌人。穿出舞厅是个小吧台，先往右清理走廊，再右转是两个卫生间，仔细清理一下。接着依次清扫北边的酒吧、办公室和仓库，里面大致都会有 1-2 名枪手。确定一层干净后，派红蓝两组队员分别守住两道楼梯，主角同时向他们发布命令，对上面的阁楼实行突破，阁楼上有 3-4 名枪手，全部压制后打扫两层房间，拾取所有武器，捆住所有嫌犯并汇报。



两名顽固不化的匪徒被当场击毙

第5天 汽车修理厂 Victory Imports Auto Center

任务简报：有伙抢匪进入一家汽车修理厂抢车，被巡警发现后，双方展开枪战。这些家伙退到修理厂中进行固守，并劫持了修理厂的机械师 Gary Altman。

任务目标：拯救大楼里所有的市民；救出机械师 Gary Altman；压制所有嫌犯。

建筑共两层，底层是地下停车场和汽车修理工厂，上层是办公区和休息室，上层还有楼梯通往楼顶的天台。底层的区域较大，建议选用适合中远距离冲锋的武器，如 MP5、突击步枪等，敌人无防护，平头弹足够应付。

汽车修理厂里的战斗

起始处位于停车场的入口，在这一层分为两部分，一半的区域是停车场，另一半被三间修理车间占据。由起始点率队走斜坡，过转角会看到枪手，警告后朝屋里跑去，开枪击倒制服。在汽车后面有伤者，及时报告。先清理外围的停车场，在末端是另一个出口，转角处可能藏有枪手，出口附近铁丝网里的设备后有可能埋伏枪手，这两个地方要小心清理。

打扫完停车场开始逐个清理修理车间，建议按由东往西的顺序。南边的两个房间较大，可派两组同时由两道门突破，注意楼梯附近的卫生间里可能有埋伏。在一层有 5-6 名枪手，全部制服后由楼梯到二层，机械师 Gary Altman 最可能在楼上的办公室里出现，也可能在楼梯下面的储物间里躲着。人质比较集中的地方位于有柜台的休息厅，以及往天台去的楼梯下面，这几个地方要注意战术。清完二层最后冲上天台，那里会有 2-4 名枪手，全部制服后捆绑并汇报。

第6天：软件公司 Red Library Offices

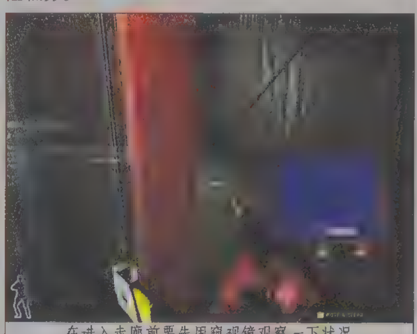
任务简报：匪徒洗劫了银行，触响警报引来警员，枪战中他们逃到大楼内的一家软件公司里。虽然是周日，但软件公司里仍有很多雇员在加班，具体被劫持多少人质并不清楚。

任务目标：拯救所有人质；解救 Warren Rooney；压制所有匪徒。

大楼里的歹徒有15-17名，职员有5名左右。大楼分为3层，第一层主要为大办公室，附近有有两道楼梯通往第二、三层，电梯已坏掉不能乘载。二层由楼梯的缓步台进入，是办公室和两间机房。三层是会议室和大厅。由开始的走廊进到前厅，前厅的后面是一间大办公室，建议全员先往北清理两间卫生间和走廊，然后从南北两道门同时进入大办公室，一队堵住门，一队进去清扫，这里会有1-2名枪手和2-3名惊恐失措的职员。

北边的走廊上有部电梯，被一具尸体卡住不能乘载，记得向总部汇报。走廊两侧各有一个楼梯间，里面都可能有埋伏，清理完走左侧的楼梯，沿台阶往下到地下停车场，在停车场的两端和车后可能出现枪手，清理完回到一层，沿楼梯上去在缓步台的门进到机房区域的二层。

二层的外间是办公室，会有枪手出现，在床垫上有名受伤挣扎的职员，打扫完外间到里面的机房清理，机房由大玻璃隔着，可用开枪射穿玻璃制服里面的敌人。清扫完机房沿楼梯继续到三层。在三层先清理走廊，之后是楼梯房的小杂物室和会议室，里面会藏有一两名枪手，最后到经理室找软件公司的CEO——Warren Rooney，他蹲在墙角的保险柜旁。



在进入走廊前要先用窥视镜观察一下状况

第7天：娱乐公司 Northside Vending and Amusements

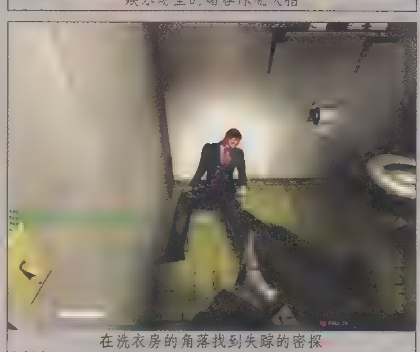
任务简报：密探 Jeremy Walsh 不久前参加一家地下赌场的聚会，警方收到他的电话时听到爆炸声，联系中断，他可能已处于危险之中。目前确定这家赌场的老板叫 Louie Baccus，参与赌博组织的还有 Allen Kruse 和 Simon Gowan，他们是亡命之徒，可能携有重型武器。

任务目标：解救所有市民；解救密探 Detective Walsh；逮捕 Louie Baccus；压制 Allen Kruse 和 Simon Gowan。

建筑分两层，第一层是已败旧的娱乐场，现在当作仓库。地下室是真正的娱乐区域，在休息室有楼梯通往一层的自助洗衣房。

由开始的院落往前走，看到一辆大卡车将门锁破坏，进入走廊在右侧有一间卫生间，前面的门则通往前厅，娱乐场老板会在卫生间或前厅随机出现，将他逮捕后找到两道门，它们都通往前面的仓库，派红蓝两队同时冲进去，里面埋伏有1-2名枪手，到仓库的尽头找到楼梯到地下室区域。

娱乐场里的赌客惊慌失措



在洗衣房的角落找到失踪的密探

在楼梯口收到新的任务目标，要主角前往自助洗衣店调查密探的下落。由楼梯口的走廊往左走是一间隔有很多包厢的休息室，里面会有平民和1-2名枪手，制服他们后上楼梯，由此可往一层的自助洗衣店。先清理外面的卫生间，里面躲着枪手或平民，然后突破洗衣店，制服两名枪手，在里面的墙边找到受伤的探员 Detective Walsh。

回到地下室区域，由楼梯口往另一边走是售票处，里面有枪手，反抗的话举枪射杀，往前进到小酒吧，里面可能会有枪手出现，小心不要伤到平民。清理酒吧后往前是娱乐场，赌桌附近有2-3名赌客，其间混有几名枪手。娱乐场的门分别通往锅炉房，里面会有两名枪手，建议由售票处和娱乐场的门同时突破，制服这里所有的嫌犯后过关。

第8天：钻石公司 Duplessis Wholesale Diamond Center

任务简报：一伙抢匪驾驶重型卡车撞开钻石公司的大门，这些穿着防弹衣、身携冲锋枪的家伙进入大楼，此时楼里的大部分职员还没有离开，受困人员数目不详。

任务目标：解救所有市民；压制所有嫌犯。

建筑分三层，一层是钻石制作工厂，大幅的玻璃窗隔出几间制作室，大厅和北边的楼梯都通往二层，一层的楼梯间还通往地下保险库。二层是办公区，包括办公室、会议室和档案室等。本关的匪徒都穿有防弹衣，少量还装备防毒面具，因此武器选消音MP5和尖头弹为好，中远距离的精准度没问题，还可以穿透玻璃射击目标。队员建议多带闪光弹，其次是催泪弹。

关卡开始位于大厅，它通往一二层，建议先由下面的两道门开始清理一层。一层的接待厅会有枪手和人质，扔催泪弹再进去，制服枪手后率两队进入大制作车间，视线穿过玻璃可看到枪手晃动的影子，喊话后不听可果断射杀。清理完一层的三个房间大致可找到3-4名枪手，接着到北边走廊找到楼梯间，由楼梯往下到保险库，保险库分为3个房间，由于障碍物较多不易施展，派一队扔催泪弹进去清扫就好了，里面大致会有两名枪手。最后再由楼梯到二层，上面多是相对独立的房间，清理起来相对容易。本关受困平民较多，清扫时不要忘记汇报，在墙角和走廊末端要仔细搜索，大致可找到20名左右。

第9天：邪恶教派 Children of Taronne Tenement

任务简报：城中兴起一个"塔罗尼之子"的教派，教主 Andrew 给信众洗脑，灌输邪恶的思想。不久前收到来自公共电话的报警，声称这个教派的徒众正准备实施爆破计划。

任务目标：拯救所有的平民；逮捕教主 Andrew；压制所有嫌犯。

建议选用消音器MP5和平头弹，敌人无防护装备，多带催泪弹。目标建筑共三层，最下面是地下室，地上两层格局差不多，由两道楼梯相连。由正门进入走廊，在楼梯上会出现平民或枪手，如果枪手往楼上跑不必追赶，先着手清理楼下的房间。

在走廊两侧是两套住房，用窥视镜观察屋内后再派小组进屋清理。在走廊右侧的第二道门先清理外间，里面是两层贯通，带楼梯的大房间，枪手分布较多，硬冲会很凶险。清完前面的两套住房，由左侧的住房往前到寝室，小心清理卫生间，里面枪手出现的机率较大，千万不要大意。在楼北找到楼梯到地下室，扔催泪弹冲进去，里面有1-2名枪手，地上是挖掘的坟墓并祭有鲜花，看起来有些诡异。

沿北部的楼梯来到二层，第一道门通往户外的平台，不予理会，第二道门则是通往那个有楼梯的大房间，建议两组分别从两层同时突破进入。在二层的南端同样是两套住房，不过他们是由最南边的教室相连，将两间住房清扫后，两队从东西两侧的门同时袭击教室，其中的枪手和平民相对集中。

控制狙击手射击目标

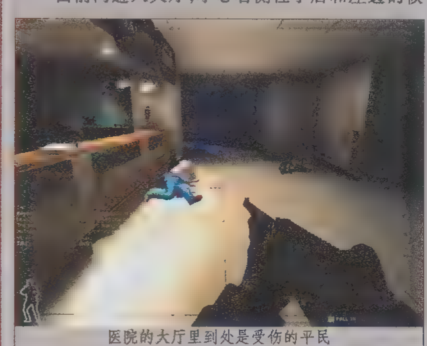
第10天：医院 St. Michael's Medical Center

任务简报：韩国大使在进餐的时候被恐怖份子劫持，看情形是早有预谋的绑架事件。目前大使被劫往麦克尔大街的一所医院里，任务是营救大使和被困平民。

任务目标：解救大使 Hyun-Jun Park；解救所有的平民；压制所有嫌犯。

建议选用MP5和尖弹头，因医院房间较大，走廊宽阔，对武器的精准度有一定要求，并且到处是玻璃窗，尖弹头的穿透力能更有效率地压制嫌犯。

由前门进入大厅，小心右侧柱子后和左边的候



医院的大厅里到处是受伤的平民

诊室里埋伏有枪手,压制他们后往柜台后清扫医剂室,透过门上的窗户可看到后面走廊和柜台里的情况,有敌人的话先警告,不投降便透过窗户射杀。后面是病房区,有两间儿童病房和一间成人病房,里面潜伏着大致三四名枪手,小心逐个清理,要寻找的 Hyun-Jun Park 大使会在其中一间出现,也可能在地下室的办公室里。

清完一层回到大厅由一侧的门下楼梯到地下室,走廊右侧是更衣室和浴室,制服一两名枪手后找到最后的伤者。走廊左边是一条回形的通道,清理后接近最后房间的门口,扔掷手榴弹进去制服里面的几名枪手,任务完成。

为主角的安全起见,让队员冲在最前面

第11天 军火交易 The Wolcott Projects

任务简报:犯罪调查组注意到有一名叫 Hadeon Koshka 的俄国人从事地下军火交易,密探 Clark Jennings 潜入非法武装组织的内部,得知他们将在布莱尔大街的一幢废屋进行军火交易。

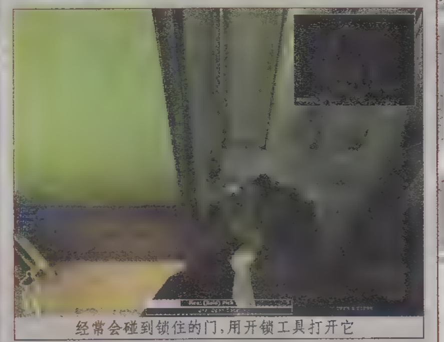
任务目标:解救所有平民;压制 Hadeon Koshka;寻找失踪的密探 Clark Jennings。

敌人装备一般,MP5 和平头弹足够应付,多带催泪弹。不过房间交错,地形复杂,清扫房间时要有足够的警惕性,除了当心房间里的枪手,还要小心来自窗外的子弹。

在武力的威逼下,嫌犯们乖乖跪成一排

全副武装的恐怖份子乖乖投降

任务开始在楼外的院落,不建议由正门突击,走廊上三道门,敌人随时有可能冲出来,不好应对。先绕着建筑走到南侧,那里是通往地下车库的入口,会埋伏 1-2 名枪手,压制后进入地下车库,在没

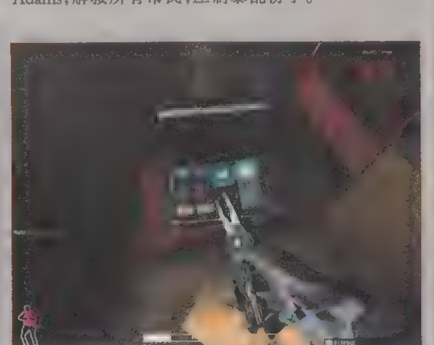

经常会碰到锁住的门,用开锁工具打开它

脚踝的水域搜索目标,清理完车库退到楼外,绕到建筑的东侧(楼后)。以狙击手的视角监视着东北侧,如有枪手出现立即击毙,队员在楼东可找到两个人口,一个是东南废墟里的门,一个是东北炸开的墙洞,进去后逐个房间清理,在里面找到 Hadeon Koshka。然后则楼梯到二层同样清理各个房间,失踪的密探会在二层的某个房间出现。

第12天 酒店 Old Granite Hotel

任务简报:武装份子袭击了酒店,占据了酒店的六七两层,并劫持酒店经理 James Betincourt,装修包工头 Lawrence Adams,目前大厦内受电梯已被切断,被困的职员数量不明。

任务目标:解救 James Betincourt 和 Lawrence Adams;解救所有市民;压制暴乱份子。

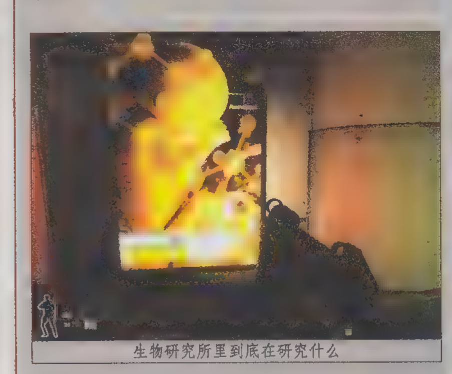

在时限内找到四只炸弹箱子

本关的敌人基本无防护,用 MP5 多带催泪弹即可。开始位于六层的走廊,这一层是相对独立的客房,每一间都扔颗催泪弹进去清理,小心 624 房间的卫生间有埋伏。在第六层的客房里大致有 3 名枪手,全部压制后找楼梯到七层,在缓步台会找到一只放有定时炸弹的手提箱,这时收到新的任务,要在起爆时限内找到余下的炸弹。炸弹箱总共有 4 只,包括缓步台这只。上楼梯到七层,这里是尚末装修完成的区域,到处是杂物和设备工具,每个房间都要搜索各个角落,找到箱子迅速将电线剪断。4 只炸弹出现的位置每次进入任务都会有所变化,不过都在固定的几个地点之间变化,失败的话可多试几次,在 9 分钟内找齐所有的炸弹后计时消失,这时再慢慢清除余下的枪手,拾取武器并捆绑嫌犯。

第13天 研究所 Mr. Threshold Research Center

任务简报:武装份子占领从事干细胞克隆技术研究的大学研究所,研究所里还有值班的教授和研究生,任务是压制所有的武装份子,并解救被困的博士和研究生。

任务目标:寻获公文包;逮捕恐怖组织首领 Jean Trouffant;解救 Theodore Sturgeon 博士;解救所有市民。


生物研究所里到底在研究什么

敌人训练有素,多穿有防弹衣,建议多带催泪弹,主角枪支选用 MP5 配尖头弹,切换到三连发模式,这意味着要大开杀戒。本关的敌人素质较高,不容易屈服投降,因此在警告之后不必手软。

任务开始冲到大厅,注意大厅后面的门,派两组队员守在两侧,走廊里的敌人会推门进来劫持人质,迅速将之制服。走廊不要贸然冲进去,先观察再走。先往走廊右侧清理动物实验室,多扔催泪弹,墙角和门后都要小心埋伏。在一层的北部是中央工作站和低温实验室,透过玻璃可观察到里面的情形,派队员由两道门进去突破,主角守在窗口辅助射击,屋内的氧气瓶可以引爆,炸伤附近的枪手。一层清理后往楼上走,敌人相对集中分布在分析室里,两间分析室都有两道门,派小组同时突破。确定压制所有的枪手后,在二层分析室的桌上找到那只公文包,最后仔细地清理战场,拾取武器并捆绑嫌犯。■

CONSTANTINE THE VIDEOGAME

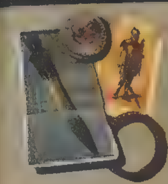
地獄神探屠魔全攻略

卡片完全收集指南

文 / 风梦秋

注意：游戏进行到有些地方出现记事的小图标，这就是记录点，以后失败或重玩时选择 Continue 就从这里开始。而菜单里的 Save 功能只用来记录卡片信息，如有遗漏卡片，只要以后从关卡列表中选择该关重玩，找到卡片后 Save 即可。也要记得最好找到一张卡片就 Save 一下，以免在失败或游戏崩溃后重来时漏拿了。

救赎之路始于今夜，此时……

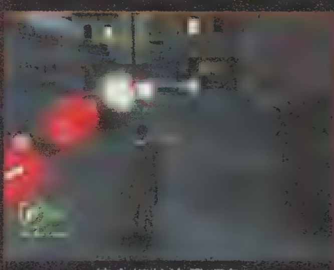


地狱火焰 Hellblazer

虽然不太情愿，康斯坦汀(Constantine)还得按照比曼(Beeman)的指示到地狱去寻找神圣霰弹枪缺少的部件。带上石头(手枪“女巫的诅咒”的弹药，可拿的物品都会微弱闪光，注意观察)，踏上地上一滩水，施展地狱门(Gateway)魔法(X 键，按屏幕指示在限时内依次按下对应的方向键即可成功)，来到地狱大街上。沿路只有些脆弱的恶魔斥候和士兵，但它们行动迅速。若被逼近按右键以拳脚解决，受伤了按住 Alt 用启迪之水。进入建筑后从左边残缺的门板上翻过(可以攀爬、跳跃的地方，只要走上前康斯坦汀就会自动做出动作)，继续前进，最后在街上找到另一把枪。这时有翼恶魔飞来将康斯坦汀送到一个房间，消灭一堆恶魔后拿到了部件(按 Shift 调查东西)。

寻找霰弹枪部件

翻过左边的门板



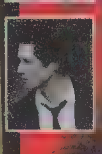
停车场的诡异现象

角落和车库的卡片

会见亨纳西 Finding Hennessey

发生了一起凶案。接到电话后康斯坦汀从酒吧后门离开，准备去跟亨纳西(Hennessey)神父会面。在垃圾桶边找到卡片 1。翻过铁丝网，踩死一堆魔鼠，爬上垃圾箱翻过墙来到停车场。靠近车辆的时候，突然所有车灯都开始闪烁，警笛大作，爆炸声淹没了附近居民的咒骂。接着僵尸出现了，看来有人坏了规矩，存心不让康斯坦汀过个宁静的夜晚。停车场角落找到卡片 2，打开的车库里找到弹药、水和卡片 3。爬上另一间车库里的梯子来到屋顶上，从旁边没栏杆的地方下去，在巷子尽头的门边找到卡片 4。借助旁边的木箱翻进公寓，只见一群恶魔杀害了房客，以黑暗为掩护冲了上来。使用真视魔法(Q 键，夜视)将它们解决。穿过走廊来到连接建筑的平台上，门边是卡片 5。进入对面的仓库，在办公室外楼梯下阴暗处找到卡片 6。办公室里的饮水机处可以补充启迪之水。

出去见到神父，得知被害者叫做埃尔利尤(Elriu)，是个混种天使。警察已封锁了现场。在康斯坦汀准备潜进去前，神父给了他一本魔法书——雷鸣(Stormcrow)。

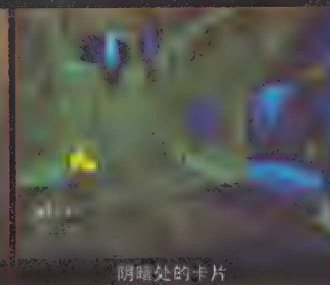


埃尔利尤的公寓 Elriu's Apartment

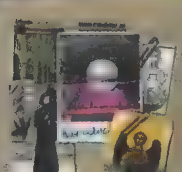
走出巷子，在左边角落找到卡片7。前进，在恶魔战士身上试用新魔法（与地狱门魔法类似，但施法时间很短，施展时不能移动或被攻击）绕过栅栏来到楼外，上梯子进入楼上的房间。沙发后找到卡片8。在书房桌旁找到卡片9。厨房外架子上是卡片10。冰箱里有水。在卧室找到女妖玩偶（增加从恶魔那里能吸取到的魔力）。用真视能看到柜子旁有个提示符号，在那里按Shift可以贴着墙横移进入密室，找到增加生命上限的符纸。在浴室找到圣水炸弹（Holy Water Bombs，投掷武器，按Ctrl使用），移开暗门，后面的密室墙上有个洞，似乎是什么东西被拿走了。拿了钥匙和卡片11。打开上锁的房门来到走廊。

一个警察倒在血泊中，他的同事站在一旁。一切看起来并无异常，但康斯坦汀通过真视却能清楚地看到他其实是个混种恶魔。先要用圣水炸弹让他现形，然后再消灭。回头在门边找到卡片12。这时神父带着警察上来了。康斯坦汀感到奇怪，因为恶魔一般不会这么明目张胆，看来被拿走的东西一定非常重要。神父告诉他埃尔利尤是公寓的管理员，大多数时间都待在地下室。康斯坦汀交待神父把墙上一个符号描一份给比曼，然后赶紧到地下室去寻找线索。

门后的卡片



阴暗处的卡片

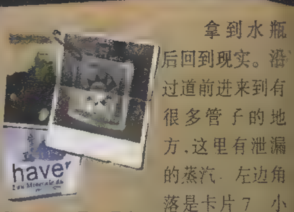


埃尔利尤的地下室 Elriu's Basement

刚搭电梯下去，就有一股神秘的气息袭来。在储藏室里发现一个提示符号，在那里按Shift可以移动架子，后面藏着一个尖叫甲虫（Amityville Screech Beetle，R键切换投掷武器，可暂时让周围的恶魔晕眩，可回收）。在埃尔利尤办公室的柜子里找到记着一串神秘符号的纸。进入旁边的通道，拐到右边来到天井，楼梯断了无法到达高处的门，把垃圾箱拉过来，后面是第二套的卡片1。借助垃圾箱可爬到门口，但需要钥匙。回到通道里，前进来到一个房间，地上多处地板会掉落，角落是泵房，旁边一堆小盒子后是卡片2。可以从泵房门上面翻过去，但最好从地上的洞掉下去。走下台阶，旁边门后是另一条通过泵房的道路。翻过前面的铁丝网进入下水道，右边就是卡片3，往前走在岔道口右拐，在尽头处的管子边可找到卡片4，再继续前进，可在另一根管子旁的长台上找到卡片5。之后再回去来到泵房，拿到一把神秘的钥匙。回到天井打开那道门，来到埃尔利尤的工作室。在桌上找到十字架射钉枪（Crucifier，E键切换武器，钉子可以回收）。还有一张纸条写着"我把神器藏在蓄水室附近并用我的魔法加以保护，你读到这留言时我已离开尘世，现在重担落到你的肩上。必须不惜一切代价保护Sangre De Dio。打开地上的盖板，下到发电机室，关闭电闸，拿钥匙开门出去，再次来到泵房外，现在可以安全走到旁边有水的过道里，尽头的门破坏了无法打开。

传送到地狱，走出过道，右边墙上有个洞。先到泵房找到卡片6。穿过通道来到破坏的门后，地上有装着水的水瓶。

发现恶魔的真面目



Sangre De Dio

拿到水瓶后回到现实。沿过道前进来到有很多管子的地方，这里有泄漏的蒸汽。左边角落是卡片7。小心前进，途中在小几上找到提升魔力的古代石板。前进到一房间旋转阀门关掉气体。出去打开铁门来到较大的房间。地上有两具尸体，一个阴影刚刚离开。两只寄生恶魔爬出来控制了尸体。打倒傀儡后立刻消灭寄生恶魔，否则它们会再次控制尸体。然后杀死一堆恶魔小兵。房间里有些补给，电梯门旁是卡片8。继续前进，一个警察慌慌张张地逃了过来，把身后的铁门关上了（不要试图攻击他以及后面遭遇到的任何普通人，这会导致自己受伤）。再往前，在拐角的房间架子上找到卡片9。再往前走，天花板塌下来一块，藏在那里的魔法书也掉了下来，于是学到了"驱魔"（Exorcism，可以连傀儡带寄生恶魔一起消灭）。前面房间里的水龙头处可补充水。往前，旁边房间箱子上有女妖玩偶。继续前进到一个大厅，恶魔们正在找什么东西。进去前先到右边找到卡片10。然后消灭它们，在大厅角落饮料箱上找到卡片11，在另一头的门边找到卡片12。然后拉开一个箱子露出后面的洞。穿过通道来到密室。神器被魔法结界保护，使用真视可以看到周围有八个符号，光束射向其中一个。旁边地上还有八个有符号的方格，踩下符号相同的方格，光束就转到了另外一个上面，结界消失了。

准备好甲虫（如果没拿旁边还有一个），上前拿起神器，这时飞虫聚成的虫魔出现了。把甲虫扔过去，趁它晕的时候上前三拳两腿把它打散，虫子们会开始重新聚集，一般是在甲虫所在的位置，攻击虫子才会给它造成伤害，所以不要急着回收甲虫，往那里射击可能瞬间就把它解决了，或者最多等它聚集起来了再给上几拳。最后这家伙偷鸡不成蚀把米，还奉献了神圣霰弹枪的一个部件。

记忆图书馆 Edward Crowley Memorial Library

回去见到比曼，他说这可能是罗马帝国时代的矛头，而凶杀现场的符号则从未有资料提及。在《恶魔的产生》也许会有线索，但该书只在地狱图书馆的远古文献区才有。

来到图书馆，在接待台上找到卡片1。穿过公共纪录区，上二楼把雕像推下去砸碎楼下的玻璃地板。跳下去落到底层，桌上找到卡片2。射碎玻璃拿到中间的魔法书，学到"饥饿（Hunger）"（召唤一群飞虫缠住恶魔）。开门出去回到一层，再来到二楼，进入"IT Lab"区，在桌上找到卡片3。推开提示符号下的书架，密室里找到"燃烧的钉子"（升级射钉枪的弹药）和符纸。然后出去，有两道门通往阅览室，一道敞开，一道虚掩，进入后者找到卡片4。然后进入另一道门，消灭恶魔，把小柜子拖到书架旁，顶上有卡片5。再把柜子拖到对面提示符号处，爬上去射碎玻璃翻过去。

地上有滩水。通过过道到另一房间，把小柜子挪到旁边桌子旁，靠书架放着。传送回地狱，爬上小柜子，在书架顶上找到卡片6。然后用角落的水瓶传送回现实，把小柜子挪到有那滩水的房间，靠近进来的那个窗口摆着。传送到地狱，翻过窗子到前一房间，找到一些恶魔看守着的"摩西的裹尸布"（Shroud of Moses，对付恶魔有奇效的炸弹）和卡片7。再回到现实，把小柜子推到门边，传送到地狱。爬上小柜子翻过残破的门。出去碰到两只会发射火球的飞行恶魔。躲开进入旁边的门，找到水和卡片6。出去进入另一道门，钻过地道，拿到喷火武器"龙之气息（Dragon's Breath）"，解决一堆恶魔（尽情喷射吧，用完了原位置会出现弹药）。前进，从倒下的铁门上翻过去，下楼找到些补给和卡片7，上三楼，架子上有卡片8。然后拿到水瓶回到现实。

在中间处找到卡片9。推开提示符号下的书架找到卡片10、石板和"反弹石头"（升级手枪子弹）。进入打开的学习室，找到钥匙。出去打开锁上的另一间学习室，在里面传送到地狱。杀至电梯处，顺铁丝网爬上四层。这时巨大的火龙从下面的深坑钻了上来，它就是书的守护者Kan-Gore。等它嘴巴张开时朝那开枪，同时左右平移避开火焰。它受伤后会发狂撞碎旁边的墙壁，这样活动空间更大，也能拿到更多补给。最重要的是坑边的水，但要注意别掉下去。苦战之后终于拿到了书，还有神圣霰弹枪（Holy Shotgun）的最后一个部件。再拿到旁边的水瓶准备离开。这时火龙又钻了上来，朝康斯坦汀背后喷去火焰。在那一瞬间，他使用水瓶离开了地狱。

比曼需要花点时间才能从书中找出线索，他说神父在埃尔利尤尸体上找到了什么线索。康斯坦汀准备到停尸房去看看，交待说如果神父有了音信就让他到那里去。

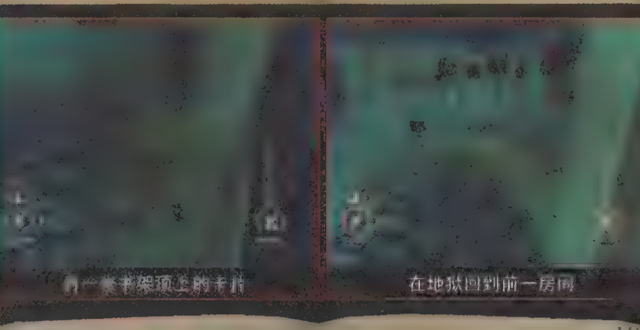
[illegible]的卡片

书架顶上的卡片

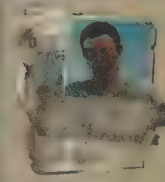
停尸房 The Mortuary

有人用满天碎落的玻璃渣来迎接康斯坦汀。走到门口,左边垃圾箱旁是卡片1。进去在接待台里找到卡片2。再往里消灭三个傀儡来到过道上,往左走找到卡片3。回头进入尽头处的门,前进至过道上消灭僵尸,在红色垃圾桶旁找到卡片4。打碎玻璃来到下个房间,消灭趁黑暗袭击的僵尸后进入对面的门。在倒掉的推车旁找到卡片5。前面的焚化室失火了。绕开火焰前往控制室,途中听到左边办公室里有人谈话,一个医生在安慰担惊受怕的护士。用真视观察房间,发现护士竟是一个混种恶魔,将她消灭得到钥匙。桌子下找到卡片6。前进进入控制室找到石板,旋转阀门启动洒水装置。回到焚化室钻进提示符号下的通道,找到符纸和卡片7。出去穿过焚化室,往左走来到门厅。在接待台里找到卡片8。按按钮让电梯下来,门打开后,里面居然有个刺魔。这家伙刀枪不入,只有背上闪光处是弱点。用甲虫让它晕眩,趁机绕到背后将它消灭。然后进电梯爬到上层。

在左边倒掉的推车旁找到卡片9。来到有很多储物柜的房间,消灭窗外的有翼恶魔,房间里找到补给和卡片10。从另一道门出去来到休息室,见到了神父。他说被守卫挡在这里,接着恶魔袭击了守卫。神父把从守卫身上找到的实验室钥匙给了康斯坦汀。在沙发旁找到卡片11。前进消灭刺魔和僵尸,来到过道尽头的门前,右边推车旁是卡片12。进去来到实验室,从医生的电脑上得知他把埃尔利尤的尸体转移到生化区去了。旁边还有魔法书《保护》(Protection,短时间内无敌)。离开控制室,神父被刺魔追着逃了过来,但还是没能逃脱。消灭刺魔,经过神父的尸体,右拐经过电梯,最后康斯坦汀找到了尸体,用他的魔法得知杀害埃尔利尤的是巴尔萨扎(Balthazar)。这时一个女警带人赶到,将康斯坦汀逮捕。


有一张书架顶上的卡片

在地狱回到前一房间


第13分局 13th Precinct House

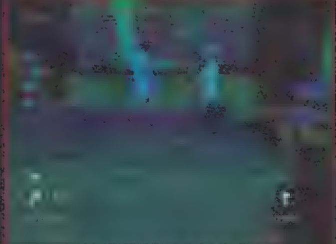
女警安吉拉(Angela)将康斯坦汀带回分局,康斯坦汀发现在她手腕上有跟凶杀现场一样的符号,旁边还有一串文字。她说是某天早上醒来才发现的。谈话突然被玻璃碎裂声、枪声和惊叫声打断,安吉拉赶紧跑出去。

收好装备,出房间。往前走经过饮水机,尽头门边是卡片1。然后杀到走廊另一头,进入认人的房间,消灭杀来的一队恶魔,现在可以进入走廊尽头的门,这里有饮水机。消灭办公区杀出的大批恶魔。东北角办公桌旁是卡片2。到东南角穿过过道到一个房间,翻到铁丝网后找到石板和卡片3。回到办公区,进入警长的办公室,在鱼缸处传送到地狱。

拿起清除者(Purger,弩)射杀有翼恶魔。施展保护魔法,准备好龙之气息,接近中间的提示符号,一只强悍的恶魔——史前巨兽撞破墙壁杀了出来。它唯一的弱点就是双肩和胸口的肉瘤,摇摆着朝那个区域喷射吧。保护魔法过时后就逃开绕着躲避,找机会开火。它最狠的招是把康斯坦汀吸过去尽情蹂躏,一到这时就要赶紧背对它不断往前跑抵消吸力。消灭它后在办公区找到卡片4(很可能在刚才的恶战中已经拿到了)和补给,在它出来的走廊里找到卡片5和"反弹钉子"(进一步升级射钉枪子弹)。战斗结束后一发火球飞来打破一面墙壁,从那里顺楼梯下去,途中消灭不少恶魔,在尽头找到了水瓶。

回到现实,翻过前面的铁丝网,转过拐角,尽头是锁上的淋浴室。往右经过牢房区域,在左边的牢房里找到卡片6。尽头处饮水机旁找到钥匙,回头打开淋浴室,进去传送到地狱。在左边牢房中找到卡片7。前进碰到了会传送、扔火球的新品种双头妖。到楼梯口,火把下面是卡片8。一直上楼梯,尽头处是卡片9、摩西的裹尸布、符纸等。然后下楼进入走廊,一路前进,途中在一处走廊消灭刺魔,左边角落里是卡片10。最后来到一间房间找到水瓶。

在卫生间角落找到卡片11。出去进入接待室,看到安吉拉被恶魔追杀。康斯坦汀嘲弄恶魔吸引了它们的注意力。准备好后按开关开门让恶魔进来,将它们解决。在外面角落饮料机旁找到卡片12,然后从正门离开。


[illegible]护士的真面目

康斯坦汀被安吉拉带回分局问话

会见帕帕 Journey to Papa Midnite

康斯坦汀告知比曼安吉拉手腕纹身一事,说符号旁边还有"Corinthians 17:01"的文字。比曼查阅了手头的地狱圣经,这个时间后面的说明是"父亲的罪只能被儿子超过"。康斯坦汀准备去见帕帕(Papa Midnite)了解情况。

离开电话亭,消灭三只有翼恶魔(等它们停下来准备扔火球时射杀)。在角落的汽车旁找到卡片1。翻过酒吧门口右侧的铁丝网,来到高架路下。在西南角倾倒的垃圾斗旁找到卡片2。在西北角的房子外有提示符号,在那里射碎玻璃进屋,找到石板、女妖玩偶和卡片3等。出去到另一头铁丝网隔开的场地上,再次击败虫魔。油桶上是卡片4,然后爬上屋顶。跳到另一屋顶上,在管道后面找到卡片5。从管道另一侧跳到下面的垃圾斗上,前进来到一栋独立的平房外。卡车旁边的窗台上是卡片6。附近的监控室里找到卡片7。然后回来爬上卡车,至屋顶,落入屋内。箱子后找到符纸和"爆炸钉"(升级射钉枪子弹)。再次爬上屋顶,推倒广告牌,跳到另一屋顶上,再陆续跳过两处屋顶,落在垃圾斗上,下去。穿过屋内过道。出去往右,在木箱上找到卡片8。然后往另一头走进入屋内,门后是卡片9。继续往里走,找到卡片10。里面房间地上是一个符号,旁边四个方向有罗马数字。站在符号中央施法,以北面开始顺时针方向每个键都按与罗马数字相符的次数,也就是上、上、右、下、下、下、左、左。完成后一只有翼恶魔把康斯坦汀带到了一小块空地上。打开铁门来到篮球场上,遇到了新的敌人——如忍者般的机敏魔。行动如电,好在它们比较脆弱,只要不停移动速到机会用霰弹枪轰杀即可。之后在角落的油桶上找到卡片11。离开篮球场,前面的垃圾斗后是卡片12。沿巷子往前走就到了目的地。

帕帕告诉康斯坦汀,地狱博物馆里的词典有助于比曼翻译那本书。康斯坦汀正要离开时,巴尔萨扎出现了。康斯坦汀质问他为何杀死埃尔利尤,但他不答且出言不逊,俩人就要动起手来。帕帕提醒他们这里是中立地盘,不要坏了规矩,双方这才罢手。

[illegible]巨兽

那栋房子可以进去

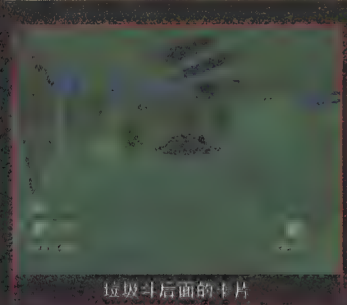
地狱博物馆 Hell's Museum

在庭院东南角找到卡片1。进去来到内门前,旁边是卡片2。进去来到里面的院子,中间就是词典,但必须先解除强力的黑魔法封印。钻进入口旁边提示符号下的窗口,屋内是卡片3。从右边的台阶上去,径直往前落下去,残破的墙头上是卡片4。再从左边的台阶上去,落下去到一个地洞里,这里有女妖玩偶、摩西的裹尸布和卡片5。沿路出去就来到北面的过道里。前进翻过石堆进入里面的房间。打开提示符号下的暗门,里面有卡片6,把石块推到中间处,利用它越过火圈,拿到魔法书,学到"混淆"(Confusion,暂时把一个恶魔变成自己的样子,让其它恶魔攻击它)。

继续前进来到放有Lucifer封印的房间,门在身后关上了,封印后面是史前巨兽的石像。准备好以后上前拿取封印,消灭巨兽。原先雕像位置附近有卡片7(和上次一样,可能在战斗中就拿到了)。之后从出口离开,回到院子。解开第一道锁,一个火球飞来砸开了上层西边的一个入口。

进去是一条长长的坑,走到提示符号处贴着墙移过去。经过一个房间在椅子上找到卡片8,来到一个过道,右边又是一条长长的坑。先打开左边的暗门,里面有卡片9。到坑边扒着墙移到对面。前进来到放有Satan封印的房间。角落里是卡片10。地上有很多按钮,墙上有几幅房间的示意图。真视状态下看到其中一幅有一格在闪光。踩下对应位置的按钮(踩错了会招来恶魔),轮到另一幅图有闪光,这样踩下四个按钮后解除保护,拿到封印。出去解开第二道锁,火球打开了西边的入口。

进去挤过岩石与墙壁间的缝隙,跑过松动的地板,最后来到放有Devil封印的房间。在周围栏杆的扶手上找到卡片11。封印后面沙石堆成像迷宫的布局。推拉石条空出道路,把一个石块从角落按S形路线挪到了对角的地方,压到封印旁边的圆圈上,自己站在另一个上面,解除保护。拿到封印出去解开最后一道锁。进去先到后面拿到卡片12,然后取得词典。



垃圾斗后面的卡片

舞台上的卡片

保龄球场 20 Lanes Bowling Alley

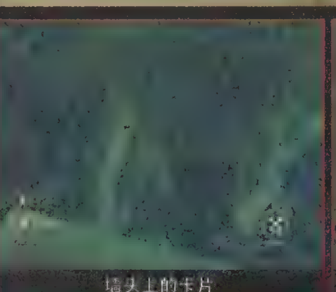
安吉拉来找康斯坦汀,坦言她需要帮助。她从小就有幻觉,看到恶魔与天使藏在人群当中。康斯坦汀告诉她那不是幻觉。他们进屋发现比曼被害,恶魔拿走了矛头。康斯坦汀知道恶魔的下一个目标是安吉拉,她的手腕纹身是撒旦之子梅蒙(Mammon)的封印。他用词典观察那本书,上面写着"当梅蒙过来统治世界前,标志会出现;恶魔涌入地球,给神的祭品和梅蒙的标志将会打开入口。"说话间安吉拉走过去查看比曼怀中的纸条,这时有翼恶魔突然将她掠走破窗而去。消灭屋内的恶魔后,康斯坦汀查看纸条,原来比曼临死给他留下了最后一件礼物:他藏在这栋建筑阁楼的强力魔法"石像鬼"。

在卧室唱机旁找到女妖玩偶,在床头柜上找到卡片1。下楼来到保龄球场,消灭大批恶魔。在游戏机区域提示符号处贴墙进入密室,找到石板和卡片2。出来从一道小门离开球场,穿过过道,打碎玻璃借助箱子翻进制衣工厂。进入对面的储藏室,贴墙移进密室,找到卡片3。进入办公室,拉开柜子。在过道尽头架子底层找到卡片4。回头射碎提示符号处的玻璃,出去赶紧沿着开始掉落的救生梯往前跑,到尽头爬到上层,射碎玻璃进入过道。前面有两条路,先去右边,尽头处饮水机旁是卡片5。然后去另一边,同样从门上面翻进去,来到一车间。堆箱子处找到卡片6。经过一个小房间到另一车间,消灭一批恶魔(注意天花板上)。接着来到一个小房间,清洁工人居然是天使伪装的,他给了康斯坦汀一张符纸。

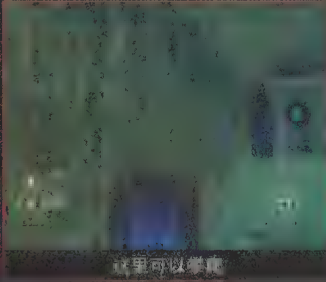
下一间是办公室。文件柜旁边是卡片7,椅子旁边是卡片8。前进来到作为仓库的房间,消灭大批恶魔,来到下一间,对付一些天花板上的讨厌鬼。两道门边分别是卡片9、10。回办公室补充水后再进仓库,在提示符号处贴墙移到箱子后,到过道尽头捡起卡片11,爬上梯子来到阁楼。在角落找到卡片12。

比曼留下了一个谜题。这里要把五根大蜡烛都移到五星阵上,如果蜡烛底部的箭头指向了某个点——也就是跟地上的线吻合,就可以被点燃,同时它也会把所指向的点都点燃。如果一根蜡烛放在已经被点燃的点上,它就不会被点燃。看起来很复杂,其实有漏洞,非常简单,基本上只要箭头的方向有根线吻合就好。如果蜡烛无法被点燃,只要把指向这个点的蜡烛暂时移开再移回来即可。因为它没有"已经点燃的蜡烛如果被指到就会灭掉"这一限制。五根蜡烛都点燃后破除了保护,拿到了魔法书,学到"石像鬼"(Gargoyle,让周围的敌人暂时变成石像,再攻击就会将其打碎)。

消灭一些恶魔后,天使长加百利出现告诉康斯坦汀,是巴尔萨扎杀了比曼,他是有几千年修为的强力混种恶魔,但有一种叫做"消耗恶魔"的魔法对他很有效,这魔法就在地狱神殿里藏着。



墙头上的卡片



这里可以攀爬

地狱高速公路 Hell's Highway

前进,消灭一批恶魔。左边栏杆处是卡片1。隔着汽车可以看到另一边有些补给(真视模式下有团蓝光),再消灭一些恶魔后绕到那里,附近汽车上是卡片2。前面是一个大洞,火球飞来在路面上砸出的大洞。

顺斜坡到下层,往左走,找到一些补给,在车上找到卡片3。然后往另一头走,尽头是另一个斜坡通往上层。左边栏杆处是卡片4。绕过前面的汽车接近斜坡,两个刺魔把汽车丢下然后冲了过来。上去,从大巴旁挤过去,拿起卡片5,爬上凌驾在断处的油罐车,赶紧跑过去,现在不能再回头了。

前面是一个大隧道口,汽车上和隧道口上方两个恶魔远远地投掷石头过来。进入隧道前右边栏杆上是卡片6。穿过大隧道是左右两条隧道。先进右边的,挤过汽车间的缝隙找到卡片7。再进左边的,在岩浆坑上方的柱子间跳跃,先跳到左边洞口找到裹尸布、爆炸钉和卡片8。继续前进,右边一处残存的路面上有堆瓦砾,上面是卡片9。取得后继续跳跃到达坑对面。进入沙堆后的通道,准备用保护魔法和龙之气息。出了通道,一头史前巨兽撞开汽车冲过来。消灭它后火球清除了前进的道路。在靠近坑的墙边找到卡片10。到另一头跳过柱子,穿过巴士,到坑对面。沿凸起的路面前进,前方不远处是一幢建筑,左边的挡板后是卡片11。进入建筑消灭远古巨兽,靠近出口的地方有卡片12。前面是一幢摩天大楼,消灭大批恶魔后铁门打开了。

地狱神殿 Hell's Temple

进去,钻过提示符号下的通风道。先往左走,尽头处是卡片1。往另一头走来到大厅,进入另一侧的过道,尽头处是卡片2。回大厅把石块拖到提示符号处爬到上层,把雕像推下去。下去进入砸开的洞,钻过地道找到卡片3。进入里面的房间,在角落找到卡片4。房间里有五把电椅,必须坐上去完成五种试炼,找到五个圆拴才能开保险柜的门(顺序无要求)。注意,本关战斗激烈而补给不多,一来要尽量少受伤,另外也把像"天使试炼"这样可以拿到较多水的留在需要的时候再去用。

先从北面的那把开始。这是"死亡试炼(Trial of Death)"。进门在右边找到卡片5。屋子中央有张桌子,旁边墙上是三张塔罗牌,踩上卡片前的按钮它会开始按固定顺序旋转,依次转换不同图案,直到离开按钮。如停下时是死神图案就成功,若是恶魔图案就会出现两只这种恶魔。下一张卡片会旋转更快。取巧的办法是站上去立刻离开,这样卡片就只转一次,如果失败了但确定下一个图案就是死神即可这样再来一次。都翻好后桌子碎裂,取得圆拴坐回椅子离开。

接着按顺时针方向依次坐其它椅子。下一个是"天使试炼(Trial of Angel)"。这次来到有很多门的走廊。前进至路口,在黑暗中消灭一批恶魔。先往左边走,钻进密室找到符纸

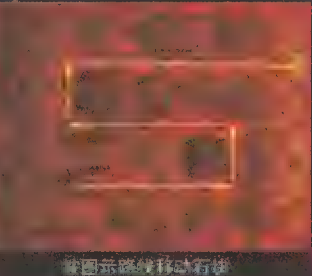
和三瓶水。回到路口往对面走，在尽头处找到卡片6。回到路口右拐，不要理会反复出现的恶魔，冲到尽头来到一处空地上，门在身后关上了，圆拴就在门上，但首先要对付远古巨兽和两只机敏魔。最好"混淆"一忍者，趁机攻击远古巨兽。之后快速解决剩下的忍者，再来对付巨兽。之后找到卡片7，取得圆拴后一路杀回电梯处。

接着是"恐惧试炼（Trial of Fear）"。来到一个山谷，电梯后找到卡片8。敌人都是双头魔和有翼恶魔，火球乱飞。杀至一幢只有骨架的建筑前，在石堆上找到卡片9。到建筑的角落找到女妖玩偶，然后爬上梯子。地下开始不断出现恶魔，它们会跳上来试图把康斯坦汀撞下去，消灭后赶紧沿横梁移动、跳跃、攀爬，来到顶层，把十字架推下去，取得圆拴。恶魔也不再出现。沿山谷返回，消灭双头魔和有翼恶魔，回到电椅处。

接着是"诱惑试炼（Trial of Temptation）"。来到一座上下颠倒的建筑内。前进，钻进右边的洞来到岔路口。进入右边的过道，在尽头处扳下开关让房间恢复正常。消灭恶魔后回到岔路口，往左走进入右边的房间，找到钥匙。回到岔路口，进入左边的过道扳动另一个开关让房间再次颠倒。回去途中钻进洞里取得石板等，到了岔路口爬上左边高处，开门进去。右边是卡片10。拿到桌上的圆拴后，大量恶魔出现，主要是僵尸战士，混杂两只刺魔。消灭后回到电梯处。

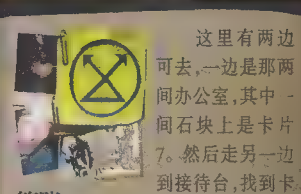
最后是"痛苦试炼（Trial of Pain）"。来到圆厅，消灭双头魔。拿到卡片11，穿过过道来到外面，消灭四只有翼恶魔。跳过火海中的几个平台，在末端开始升起小块平台，上面有代表月亮盈缺的图案，踩错地图会被火烧，正确走法是按照满月到月食然后再到满月的路线。到对面平台后拿到卡片12和补给，然后拿到圆拴。之后又要消灭大量有翼恶魔，恶战后石板搭起，杀回电椅处。

将五个圆拴插入，拿到了魔法书。



按图示路线移动石块

游戏机后面有缝隙



巴尔萨扎注册公司 Balthazar Zynergy Registry, Inc.

走上台阶，右边台子上是卡片1。进入监控室里屋找到通行卡，爬上复印机找到卡片2。往里走，进入拐角的房间找到女妖玩偶。来到电梯间，找部好的电梯前往38楼。快到时电梯坏了，但还能爬上去。杀进去，巴尔萨扎让手下挡住康斯坦汀，自己溜掉了。接待台上是卡片3。来到另一边的会议室，巴尔萨扎的女秘书在里面等着。先扔圣水炸弹让她现出原形，然后弹药才能发挥作用。之后还要解决一批杀进来的恶魔。在肖像画后面找到卡片4和石板等。对面房间里有水龙头。出去往里走，右边办公室桌子上是卡片5。对面办公室有爆炸钉，柜子上是卡片6。里面的储藏室地上有滩水，在那里传送到地狱。

算账 The Reckoning

这里有两边可去，一边是那两间办公室，其中一间石块上是卡片7。然后走另一边到接待台，找到卡片8。接着到电梯间上楼梯到上层。在一间房间找到巴尔萨扎，他用炸弹炸塌了天花板挡住后路，然后溜之大吉。在角落的储藏室找到卡片9，然后用水瓶回到现实。出了储藏室旁边有水龙头。先穿过电梯间，旁边是卡片10。回头来到巴尔萨扎逃跑的那个房间，桌子上找到卡片11，然后把雕像推到提示符号处。到储藏室再来到地狱，到那房间借助雕像越过障碍，上楼来到有堆火的房间，旁边是屋顶的花园，巴尔萨扎把水瓶丢给有翼恶魔，逃到了现实。退到有火堆的房间消灭其它恶魔，然后对付有翼恶魔，最后一只恶魔丢下了水瓶。在一棵树旁找到卡片12，然后拿到水瓶回到现实。现在该跟巴尔萨扎算账了。施展"消耗恶魔（Demon Leech）"魔法，当巴尔萨扎的火球打到防护上的时候会反弹一道闪电对它造成伤害。之后消灭那些有翼恶魔来获取魔力，再次施展"消耗恶魔"，如此反复。

巴尔萨扎供认，他们拿走矛尖是因为它曾被用来杀害耶稣，上面沾有圣血，而安吉拉被关在雷文斯卡精神病院，他的任务则是拖住康斯坦汀。

书架底层的卡片

蜡烛迷阵

雷文斯卡医院 Ravenscar Hospital

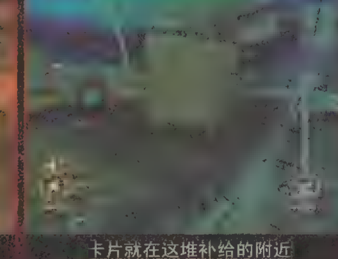
康斯坦汀准备先找到锅炉房，利用洒水灭火装置传播圣水来给恶魔制造麻烦，争取时间来找到安吉拉。

在左边门旁找到卡片1。往里走，消灭一批恶魔，从刺魔撞碎的门进去，下楼梯。在箱子后找到女妖玩偶和卡片2。经过一道上锁的铁门，来到一个堆杂物的小间，箱子旁找到卡片3。在下一个房间移开箱子钻进洞找到符纸、卡片4和大量补给。继续前进来到一个过道，往右走，箱子后是卡片5。一路往前杀，上楼梯来到一条走廊。进入旁边的办公室，找到卡片6。进入旁边房间，小几上是卡片7。解决旁边房间的恶魔护士，从警卫尸体上找到警卫室控制钥匙。出去穿过走廊来到服务台，在服务台里找到卡片8，进入后面的房间在护士尸体旁找到卡片9。出去沿走廊走到尽头，这里是警卫室，进去在控制台处打开地下室的铁门。

这时看到加百利带着两个护士架着安吉拉从外面经过。安吉拉质问他为何要这么做，他说是要让人类配得上天主的爱——"救赎之路始于今夜，此时。"

原路下去，进入铁门后的过道，进入小门，避开蒸汽穿过过道来到锅炉处，利用石块爬上去把十字架丢进去把水变成圣水。从另一道门出去来到走廊上。柜子旁是卡片10。往左走到尽头是卡片11。往另一头走，上楼梯，途中按墙上开关打开洒水装置可以削弱恶魔们，之后从警卫室外面经过，进门在右边的储藏室找到一些补给。继续前进，在物理治疗室（Physiotherapy room）外消灭恶魔护士得到钥匙。先进旁边变形的门，在病房里找到卡片12。进入治疗室面对大量恶魔护士，先把洒水装置打开，在惊叫声中迅速解决它们。然后从对面的门出去。

楼梯栏杆处的卡片



卡片就在这堆补给的附近

水疗池 HydroTherapy Pool

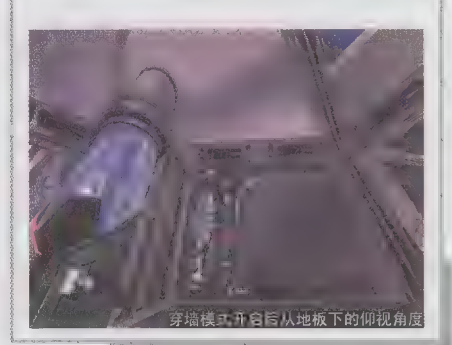
水疗室内准备了丰富的弹药，还有饮水机。安吉拉在里面的池子里挣扎，康斯坦汀试图给她驱魔，却被加百利打断。康斯坦汀不解她为何与梅蒙勾搭上了，但她没有回答，那就只能动手了！对付她非常简单，用一个饥饿（Hunger）缠住她，发动龙之气息猛烧，很快烧鸡就烹制完毕。这时，安吉拉挣扎着消失了。加百利说梅蒙把她拉到地狱去了，要用她来摧毁与地狱与尘世之间的边界，这样恶魔就会涌现，而人们才会再次向主寻求救赎。

从水池传送到地狱，只见梅蒙抓住了安吉拉。如需要可先拿旁边的水，然后施展驱魔（Exorcism），把安吉拉送回去。命运矛尖掉在地上，把它捡起来作为投掷类武器。梅蒙的攻击没什么威胁，但能召唤许多恶魔，消灭它们后梅蒙就会开始落地，赶紧冲上去贴近它，等它一着地立刻使用矛尖将它刺伤，拔出矛尖，找机会再用。如此三次，梅蒙就完了。康斯坦汀嘲弄在火焰中挣扎的它："小子，记得告诉你爸是谁把你给送回去的。"梅蒙死后，加百利又出现了，微笑着说，一切都是主的安排，因为世人已变得太自满，沉溺于物质，只有当恐惧来临时，他们才会祈祷，才会信主。■

游戏中按【Ctrl】+【~】进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
/god	刀枪不入模式
/free	穿墙模式
/Scrap.SetMoney #	获得指定数量 # 的金钱
/Scrap.SetSaveVar #	获得指定数量 # 的生命
/speed #	设置游戏世界的时间消逝速度指数 #
/freeze	冻结除玩家角色外的所有目标
/unfreeze	解除目标冻结
/stop	游戏暂停
/go	游戏继续
/save	保存当前游戏进度
/reload	载入之前保存的游戏进度

【测试:有效 PAGAN 提供 A】


穿墙模式开启后从地板下的仰视角度

启动游戏后首先创建一个新的个人资料(profile)而非默认(Default)的资料，之后在游戏中保存一次进度，退出游戏。

以任何文本编辑程序（如记事本程序Notepad.exe）打开游戏资料目录中以你所创建的个人资料名称命名的.ini文件，它通常位于视窗系统的资料文件目录Documents and Settings\<你的系统登录用户名>\Application Data\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\profiles中。

在这个配置文件中，找到一些尚未绑定功能的按键，如“F1=”、“F2=”之类，将下列代码填写在选定的按键后面（注意等号前后都不留空格），保存此文件，重新进入游戏并读取相应的存档，即可在游戏中使用相应的功能键获得指定功能：

代码	功能
Invincible 1	刀枪不入模式
Invisible 1	隐身模式
fly	飞行模式
ghost	穿墙模式
walk	正常行走模式
playersonly	冻结敌人
health	生命全满
ammo	弹药全满
killpawns	消灭所有敌人
OPSAT	功能未明

例如：

```
F2=Invincible 1
F3=health
```

【测试:NA PAGAN 提供 A】

SWAT 4

以任何文本编辑程序（如记事本程序Notepad.exe）打开游戏安装目录SWAT4/Content/System中的swat4.ini文件，找到[Engine.GameEngine]这串字符，在其下有一行：

```
EnableDevTools=False
```

将其改为：

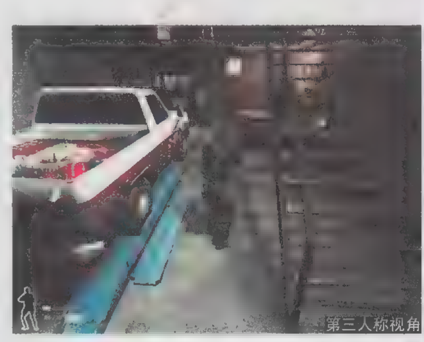
```
EnableDevTools=True
```

保存此文件，进入游戏后即可按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
behindview 1	第三人称视角模式
behindview 0	主视角模式
god	刀枪不入模式
open X	直接进入指定地图名称X的场景，X列表如下（其中MP为多人游戏场景，SP为单人游戏场景）：

MP-ABomb
MP-ArmsDeal
MP-AutoGarage
MP-Casino
MP-Courthouse
MP-DNA
MP-FairfaxResidence
MP-Foodwall
MP-Hospital
MP-MeatBarn
MP-PowerPlant
MP-RedLibrary
MP-Tenement
MP-Training
SP-ABomb
SP-ArmsDeal
SP-AutoGarage
SP-Casino
SP-ConvenienceStore
SP-DNA
SP-FairFaxResidence
SP-FoodWall
SP-Hospital
SP-Hotel
SP-JewelryHeist
SP-RedLibrary
SP-Tenement
SP-Training
swat_splashscene

【测试:有效 PAGAN 提供 A】


第三人称视角

游戏中按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
/cheatcheat	开启秘技模式，此后可使用下列代码：
/godmode	刀枪不入模式
/invis	隐身模式
/fly	飞行模式
/ammo	无尽弹药
/winmission	当前任务立即获胜
/losemission	当前任务立即落败
/stats	显示画面帧速率等游戏运行资讯

【测试:NA PAGAN 提供 A】

【测试:有效】经编辑部实际测试通过

【测试:NA】未经编辑部测试

Doom 3: Resurrection of Evil

游戏中按【Ctrl】+【Alt】+【~】进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
god	刀枪不入模式
notarget	隐身模式
give all	获得所有武器、弹药和护甲
give ammo	弹药全满
give armor	护甲全满
give health	生命全满
give weapon_shotgun	获得Shotgun
give weapon_shotgun_double	获得新型双管Shotgun
give weapon_grabber	获得新型Grabber Gun
give ammo_grenade_small	获得手榴弹
give weapon_bfg	获得BFG 9000
give weapon_chaingun	获得Chaingun
give weapon_grabber	获得Grabber
give weapon_machinegun	获得Machine Gun
give weapon_plasmagun	获得Plasma Rifle
give weapon_rocketlauncher	获得Rocket Launcher
spawn monster_flying_forgotten	生成一个“被遗忘的”骷髅怪
spawn monster_flying_forgotten2	生成另一个“被遗忘的”怪物
spawn monster_demon_d3xp_bruiser	生成一个彪形怪物
spawn monster_zombie_hazmat	生成一个僵尸
spawn monster_demon_vulgar	生成一个普通怪物
spawn monster_hunter_helltime	生成1号猎杀怪
spawn monster_hunter_berzerk	生成2号猎杀怪
spawn monster_hunter_invul	生成3号猎杀怪
map game/deltax 在Delta Labs	开始游戏
map game/phobos# 在Phobos Sector	开始游戏，#为1~4区域
map game/erebus# 在Erebus	开始游戏，#为1~6区域
map game/hell	在最终Hell关卡开始游戏
kill	消灭选定目标（若未指定目标则玩家角色自杀）
killmonsters	消灭当前关卡中的所有敌人
killmoveables	消灭所有移动的敌人
exit 或 quit	退出游戏

【测试:有效 PAGAN 提供 A】

新绝代雙驕 Online

古龙原著改编 tth.gameflier.com.cn

简明任务全攻略

文 / DSotM

新绝代双骄 Online》内测已有一段时日，本期特别向各位玩家提供游戏前期任务详解攻略，希望能对大家有所帮助，充分体验游戏中蕴涵的诸多乐趣。

恶人谷

剧情任务

▲【触发】

至恶人谷入口往恶人谷移动，即可接“触发”任务。

【小鱼儿呢】

先至李大嘴钱庄(33,123)寻找小鱼儿。

【勒索?!】

准备好一千两交给李大嘴保管。付出1000两、经验值500。

【杜杀的训练】

去杜杀屋(66,142)找小鱼儿，小鱼儿会被杜杀打伤，送至万春流药铺。

【万春流的药材】

帮万春流(61,113)至昆仑草原取得血褐医治小鱼儿。

【发现血褐】

1.到昆仑草原与不明古神兽(92,16)对话会自动产生剧情。

2.将血褐带回去给万春流(61,113)。经验值1000、银两2000。

【小鱼儿的打工】

去哈哈儿酒馆(57,123)找小鱼儿。

【无赖的小鱼儿】

1.帮小鱼儿买一件衣服给客人。

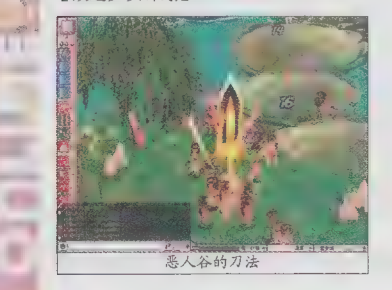
2.恶人谷道具店(103,148)买一件衣服花费32两。

3.回哈哈儿客栈(57,123)。经验值1000。

【探视少女】

去万春流屋(61,113)探视少女。

【改造少女计划】



恶人谷的刀法

1.至屠娇娇房(18,144)触发任务。

2.去恶人谷道具店(59,119)买一把小刀、10朵红花。

3.去极恶狭道取得百草浆(45,74)(地图北方、有箭头标示)。

4.回屠娇娇房(18,144),NPC屠娇娇。花费352两(买一把小刀、10朵红花),经验500、1050两。

【村民的抱怨】

1.从屠娇娇房中出来后，往恶人谷广场，路上会触发任务。

2.去恶人谷道具店(59,119)买30个种子。

3.把种子拿给村民(民居10,129痞子蔡)。花费960两、经验值300。

【怀疑】

从民居出来后，往哈哈儿客栈，路上会触发任务。

打听消息 找阴九幽(59,147)询问谷中异状。

【兽骨练功】

1.替阴九幽取得20个带肉的骨头。带肉骨头请打狐狸(探幽道)、狐狸精(探幽曲径、星月山道)、幽灵狐狸(探幽曲径、星月山道)、幽狐以及妖狐(云梦湖)。

2回阴九幽居(59,147)。经验值1200、银两1800。

【安慰禅月】

至万春流屋(61,113)安慰禅月。

【禅月的误会】

至哈哈儿客栈(57,123)找小鱼儿商量。

【五恶的召唤】

去哈哈儿客栈(57,123)观察状况。

【月牙之玉】

至极恶狭道寻找月牙之玉(16,80)(地图左上的宝箱)。

【结束?!】

将月牙之玉带回去至哈哈儿客栈(57,123)。1000两、金叶子×3、引避符。

【犬神报复】

1.至极恶崖帮助小鱼儿，走到底点犬神(极恶崖27,30),会传送到不明空间打犬神。

2.打完出来后点犬神第二次，开始跑剧情。行血活气散二瓶，追随小鱼儿，至藏海村找小鱼儿。(恶人谷出→恶人谷入口往下→至昆仑草原往下→至青海原往右下→藏海村)

一般任务

▲打小人

获得奖励：经验值2720点、金钱1300两

任务步骤：

1.帮花仔丁(84,118)将百解灵符拿给拜神婆(71.140)。

2.拜神婆会请你去道具店找伙计从万春流屋(57.59)拿香烛。

3.再去客栈(58,122)找小二拿水果。

4.小二会叫你去民居(21,132)找玉兰拿苹果。

5.拿好后回去找拜神婆,得经验值1000点。

6.回去告诉花仔丁，得经验值1720点和金钱1300两。

任务备注：此任务有后续任务，后续任务为【花仔丁的拜师路】。

▲鸠占鹊巢

获得奖励：经验值3400点、金钱2700两、三味甘露丹两个

任务步骤：

1.到恶人谷(62,140)找丸子爷爷触发任务。

2.帮丸子爷爷找神偷摘星手(41,114)借万用钥匙。

3.上昆仑草原西南打暴躁野马收集10个特级精钢。

见到阴九幽

4.将特级精钢拿给神偷摘星手后他会要你三个时辰后来找她。

5.过三个时辰后再去找神偷拿万用钥匙。

6.带着万用钥匙去找丸子爷爷(62,140)。

7.去找邓猛(9,146)。

8.再去通知丸子爷爷，获得经验值1400点、金钱2700两、三味甘露丹两个。

9.将钥匙还给神偷摘星手，即可获得经验值2000点。

＊量身订做棺材板

获得奖励：经验值2720点、金钱1320两

任务步骤：

1.跟客栈(57,122)无赖周象对话后，要求找木头5个铁钉一组。

2.找道具商人(102,146)买木头，再去武器店(33,139)找伙计。

3.伙计请求送信给季云(13,145)。

4.季云会要求转传口讯给伙计，回传后可得铁钉一组。

5.回去找无赖周象可获得奖励。

▲解决偏头痛问题

获得奖励：活络养生丹两个、经验值2720点、金钱1250两

任务步骤：

1.帮徐老头(8,143)抓药，到药铺(61,112)找药铺郎中问药方。

2.郎中请你找顽童(16,115)要研钵，付50两可得。

3.回去找郎中得到活络养生丹及五苓散。

4.将五苓散交给徐老头可获得奖励。

▲花仔丁的拜师路

获得奖励：经验值3425点、金钱1580两

任务步骤：

1.找花仔丁对话，要求取得金牙35。

2. 打假乞丐（青海原） 或无赖乞丐(极恶狭道)收集金牙。

3.回去找花仔丁，给他35个金牙，花仔丁希望你帮她跟神偷摘星子说好话。

4.与神偷摘星子对话，要求天吃星做菜。

5.找花仔丁，他会要求你帮她取得青蛇皮5。

6.找天吃星做菜，等待时间1个时辰。

7.将姜丝青蛇皮带给神偷摘星子，要求拿给乞丐邓猛。

8.与乞丐邓猛对话，失去姜丝青蛇皮。

9.与花仔丁对话领取奖赏。

任务备注：若接了鸠占鹊巢任务，须先解决，与摘星子对话内容才会改变

▲隐世高人的秘籍

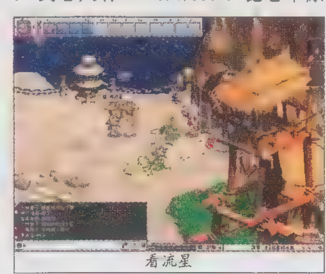
获得奖励：经验值1400点、金钱1215两

任务步骤：

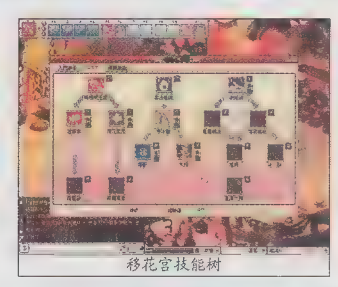
1.至恶人谷村庄找隐世高人(110,131)。

2.去昆仑草原西打卷毛羊、昆仑草原东打顽皮猴取得地图之类的东西后回去找隐世高人。

3. 到恶人谷口(54,35)、昆仑草原



看流星



移花宫技能树

(109,22)、昆仑草原东(108,44)、昆仑草原西(67,81),寻找秘籍碎页(在箱子上点鼠标左键)。
4.回去恶人谷村庄找隐世高人。

▲秘密组织出暗花

获得奖励:经验值3000点、金钱1800两
任务步骤:
1.到恶人谷市集找上忍•疾风(49,32)
2.往右上方处传送点进去白马林
3.进去要打三头目和怪,清完方可进入白马林左回道。
4.进去要打二头目和怪,清完方可进入白马林右回道。
5.进去杀洪虎。
6.回去找上忍•疾风
任务备注:
1.第3阶段的怪是虎、第4阶段的怪是花怪、第5阶段的怪是食人花,要注意花怪和食人花都是内劲攻击的。
2.洪虎和二头目会刀青打,三头目会洒沙。
3. 第三头目的项上人头会掉在最后一刀打死他的人身上。

▲鸳鸯难成

获得奖励:经验值1800点、金钱1020两
任务步骤:
1.帮上官二小姐送伤药去给成二。
2.帮成二打狐狸骨头30个去给若梅。
3.帮若梅传话给梁公子。
4.赶回去找成二。
5.通知上官二小姐。
6.再回去找成二。

天外天

剧情任务

▲【神秘的机关人】

1. 在天外天跟魏彩衣说话他会叫你去魏南风的房间。
2.进去之后点机关人会有剧情。
3.找易厨子拿食物。
4.拿到小笼包后回房里再点一次机关人。
5.剧情之后魏南风会叫你去打30块木头。
6.打完之后给魏南风可获得奖励。
任务奖励:经验值1500点、金钱1500两

【人面桃花】

1. 继续点管家机关人后英儿会出现并请你去桃源境摘桃花。
2. 到桃源境左边的苏樱仙居点苏樱会有剧情。
3.剧情之后苏樱会准许你摘5株桃花。
4. 去桃源境中间的中原密医后面的花丛(25,25)摘完5株桃花后回到天外天机关人房。
5.点机关人跑完剧情后获得奖励。
任务奖励:机关木人一只、经验值3000点、金钱1200两

【将功折罪】

1.完成人面桃花后去找魏麻衣它会告诉你他的武功都是从师尊那里偷学来的。
2.在天外天大厅找到魏京出现剧情。
3.之后魏无牙会叫你拿"间谍鼠"去绣玉谷给魏青衣。
4.在绣玉谷东(54,61)找到魏青衣后任务完成。
任务奖励:经验值3500点、金钱2500两

【魏青衣的托付】

1.间谍鼠拿给魏青衣后,他会叫你去打老鼠打到25个情报碎片后拿来给他。
2.在绣玉谷东搜集25个情报碎片。
3.搜集完之后回去找魏青衣会有剧情,然后再回天外天找魏京说话就任务完成!!
任务备注:不管哪种鼠类皆会掉情报碎片。
任务奖励:经验值4000点、金钱2800两

【纸包不住火】

1.找师尊会有剧情。
2.找魏麻衣一起去移花宫。
3.到移花宫左廊(16,66)找辛蕊拿地道密图和密道钥匙。
4.回天外天找魏京,求见师尊。
任务奖励:经验值4500点、金钱2500两

【抢救魏南风】

1.到桃花源找苏樱触发剧情。
2.回到天外天地牢找魏馈洋,救出魏南风。
3.带着魏南风回到桃花源,找苏樱说话触发剧情。
4.帮忙寻找机器守臂材料(灰铜矿石一个)。
5给苏樱灰铜矿石后,剧情对话完即完成任务。
任务奖励:精工轻布衣一件、经验值4500点

【魔书《暗之册》】

1.找苏樱触发剧情。
2.回天外天魏南风房间拿回《暗之册》(书在房间书柜的问号处)。
3.魏黄衣会来阻挠你将书拿走,发生将书撕破的事件。
4.回到桃花源找苏樱触发剧情后完成任务。
任务奖励:金钱1000两

【生命之源】

1.跟苏樱对话,触发剧情后,南风为了修复英儿需要蜘蛛血魄跟秘影石。
2.到密径打幽灵蜘蛛取得蜘蛛血魄、打土拨鼠取得秘影石。(任务中的对话提及秘影石是密径独有的矿石,通常是在"深入地底活动"的"土拨鼠"身上才找得到。)
3.回桃花源给苏樱完成任务。
任务奖励:经验值7000点、金钱2500两

【玄灵膏现世】

1.先去找魏京说话。
2.跑剧情(魏无牙让门徒吃下玄灵膏)。
3.剧情结束后回桃花源找苏樱。
4.找苏樱对话。
5.英儿会失常攻击苏樱跟魏南风。
6.与英儿战斗(目前的板本也会停约十秒才能进战斗画面……)。
7战斗结束后魏南风带英儿逃走找苏樱对话。
任务奖励:经验值4000点、金钱1000两

【咒术反噬】

1.到桃源境找苏樱。
2.等级15以上,苏樱会传送你进入平行空间找魏南风。
3.与南风对话完后找英儿战斗。
任务奖励:经验值4000点、金钱1500两
任务备注:平行空间里面有机关铜人以及英儿,机关铜人为主动怪,建议玩家等级到一定程度再进去打。

【落英随风】

1.与魏南风对话。
2.与苏樱对话成完任务。
任务奖励:大行血药20个

【人各有志】

1.到无牙房找魏京,求见魏无牙。
2.跑完剧情后,去找魏麻衣对话,麻衣会送你一个古铜匕首。
3.到桃源境找苏樱寻解药,苏樱会叫你两日后再来找他。
4.两日后回去找苏樱即可完成任务。
任务奖励:古铜匕首一个、经验值4500点、金钱1200两

【寻找魏无心】

1. 首先先去藏海村找汉人珠宝商(17,123)他会要你去找隔壁的马商问。
2. 之后再去找同样在藏海村的塞外老驼(48,111)问消息。
3. 之后去昆仑草原西南打野马帮塞外老驼取回破甲刃。
4.回去找塞外老驼。
任务奖励:经验值5000点、金钱1250两

【谷中晶灵】

1.去恶人谷找苦面儿(104,140)触发任务。
2.到昆仑草原西的岩石旁(101,53)取得新鲜薄荷。
3.之后帮魏晶灵打山羊取得10只羊角回去恶人谷找万春流。
任务奖励:经验值6000点、金钱1300两

【清静之石】

1.万春流会请你等3个时辰之后再来找他。
2.到青海草原东南打青竹丝帮万春流取回清静之石。
3.回去找万春流。
4.将清静之石投入湖心(恶人谷刚近来那座桥中间的问号处)。
5.回去找万春流。
任务奖励:经验值6540点、金钱1460两

【追查真凶】

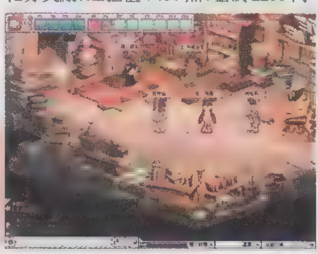
1.到哈哈儿客栈打听(找哈哈儿触发)。
2.找阴九幽打听。
3. 阴九幽会请你到昆仑草原西打山羊取的25个羊头骨。
4.回去找阴九幽。
任务奖励:经验值10000点、金钱2200两

【真相大白】

1.至屠娇娇居找屠娇娇触发任务。
2.至民居(9,127)内找痞子蔡。

【无心之争】

1.至极恶狭道找魏无心(67,66)。
2.与魏无心决斗(打死一只即可)。
3.与魏无心再度交谈。
任务奖励:经验值7480点、金钱2200两



一般任务

▲治痘良方

获得奖励:经验值2280点、金钱1140两
任务步骤:
1.找魏十三(80,172)接任务,他会叫你去找江湖郎中(17,138)。
2.找江湖郎中后他会跟你说需要蜂刺才能帮魏十三。
3.回去找魏十三,他会命令你去找蜂刺。
4. 打巡逻蜂取得10跟蜂刺后回来找魏十三可获得奖励。

▲落花有意

任务解说:数年前的移花宫大战令魏黑衣(24,139)对移花宫的莹玉(10,80)念念不忘,希望能再见到她现在的模样。
任务步骤:
1. 找魏黑衣他要你帮他去移花宫找莹玉要画像。
2.到移花宫找莹玉对画完后可取得画像。
3.回去找魏黑衣可获得奖励。

▲超补蛇胆酒

获得奖励:经验值6200点、金钱19200两
任务步骤:
1. 找魏茶衣得知他需要搜集20个蛇胆以及5瓶白干。
2.找酒老六要买白干,得知已经全部被黑鹰买走。
3.到天外天二号道找黑鹰(13,50)获得5瓶白干。
4.到大地图打蛇类怪物可取得蛇胆。
5. 将20个蛇胆及5瓶白干交给魏茶衣获得奖励。
任务备注:此任务有后续任务,后续任务为【手足与衣服】。

▲手足与衣服

获得奖励:经验值2400点、金钱2640两
任务步骤:
1.向魏茶衣拿取活力颂希。
2.送至成都少城的宋三(18.104)。
3.宋三中毒,至成都大城道具店(77.91)里面找紫冰(75.6)拿取百花玉露散。
4.再回成都少城找宋三帮他解毒。

5回天外天厅找魏茶衣问个明白可获得奖励。

▲霹雳雷火弹

获得奖励:经验值5000点、金钱10000两

任务步骤:

1.找魏灰衣(85,140)得知他缺少几样材料需要玩家帮忙搜集。

2.打光粉3个,需到密境右道打猪蝠取得。

3.硝石5个,到密境或密境右道打土拨鼠类怪物可取得。

4.短短尾巴10个打鼠类怪物可取得。

5.搜集完毕后找魏灰衣可获得奖励。

▲真好味糖醋鼠肉

获得奖励:经验值1740点、金钱1250两

任务步骤:

1.找魏彩衣可得知他想吃些小菜,需要你去搜集5个鼠肉、10个贝壳砂糖、2瓶醋。

2.鼠肉可打鼠类怪物取得。

3.贝壳砂糖打流星村海岸的糖心贝可获得。

4.醋去大厅找醋溜老郭拿取。

5.搜集完毕后回去找魏彩衣可获得奖励。

移花宫

剧情任务

▲【怜星宫主的考验】

1.移花宫右廊怜星房(点选怜星触发剧情)。

2.打30个金澄短短尾。

任务奖励:回去找怜星得经验值1000点、金钱2000两

【密传星云剑谱】

1.移花宫右廊点选铁沁梅(35,130)触发剧情。

2.送星云剑谱给侍卫宫女长辛蕊(移花宫左廊(18,65))。

任务奖励:回去找铁沁梅得经验值800点、金钱800两

•分支任务

•2-1.侍卫宫女长的秘密

1.移花宫左廊点选侍卫宫女长辛蕊(18,65),以下需在3个时辰内完成。

2.移花宫右廊厨房小蝶(48,114)。

3.1个时辰内拿20个粉红色的肉给小蝶(可到昆仑草原打粉红猪)。

任务奖励:回去找辛蕊得经验值3000点、金钱1500两;若没有在期限内完成,则得到经验值1500点、金钱750两。

•2-2.冷月孤星

1.移花宫右廊厨房小蝶(48,114)。

2.移花宫左廊邀月房门外点选丁香(17,82)。

3.移花宫右廊怜星房点选怜星(18,138)。

任务奖励:移花宫左廊邀月房点选邀月(19,88)得经验值2000点、金钱1000两

•2-3.梦魂相守

1.移花宫左廊点选辛蕊(18,65)。

2.移花宫左廊邀月房点选邀月(19,88)。

3.移花宫左廊点选辛蕊(18,65)。

4到绣玉谷西找梦魂花宝箱(97,60)得梦魂花。

任务奖励:回去找辛蕊得经验值3000点、金钱1000两

•2-4.友情秘密基地

1.延续之前的剧情。

2.再向辛蕊对话触发任务,要找铁萍姑口中的怪物。

3.在绣玉谷西会发现山洞。

4.进入山洞发现受伤的小狗。

5.到道具房找木莲得到欺芳草。

6.接着去打蜗牛冰涎黏液。

7.拿着这2样东西回去帮小狗敷药。

任务奖励:经验值1000点、50点魅力

【罪魁祸首大搜查】

1.要到厨房找小蝶。

2.再找"铁沁梅"对话。

3.到道具房与木莲对话。

4.调查老鼠入侵移花宫的事因。

5.再去去找沁心梅对话,了解事情经过。

任务奖励:经验值4000点、金钱1800两

【揪出罪魁祸首】

1.到绣玉谷东,发现鬼鬼祟祟的魏青衣(55,61)。

2.与魏青衣对话触发任务。

3.进入平行空间到谷底打败魏青衣。

4.再与魏青衣对话结束任务。

任务奖励:得到精工黑布鞋。

【移花宫最大危机】

1.先到花无缺房找花无缺对话。

2.再到邀月房找邀月对话。

3.到厨房找小蝶对话。

任务奖励:经验值5400点、金钱2000两

【辛蕊悲歌】

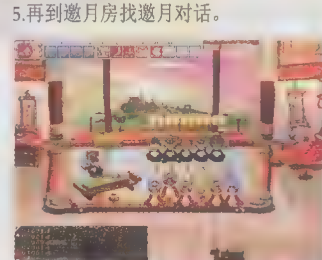
1.密道中的怪会随机掉钥匙。

2.打到钥匙进入下一层……

3.重复相同的步骤。

4.最后在密道的尽头找到辛蕊对话,不用打,她会自杀。

5.再到邀月房找邀月对话。



任务奖励:经验值3000点、金钱1000两

【生死相许的朋友】

1.向邀月对话触发任务(需要14级以上)。

2.和怜星对话交锦囊给她。

3.再去找花无缺传话。

4.去找邀月汇报。

5.到道具房找木莲对话。

6.再与木莲对话进入兔精巢穴。

7.到最深处铲除兔精取得兔精内丹。

8.将内丹拿给邀月。

任务奖励:经验值7000点、金钱2500两

【移花宫秘令】

1.和花无缺对话。

2.再和怜星对话。

3.和铁沁梅对话。

4.金陵剑一把或乌墨手套。

5.到藏海村寻找花无缺……

6.找马商说话看段剧情。

【少宫主的下落】

1.找神气的公子对话。

2.找汉人珠宝商对话(付出140两,得到赝品珍珠)。

任务奖励:经验值2000点

【仙女伐恶】

1.到昆仑草原西南与张菁对话。

任务奖励:经验值2000点、金钱1000两

【何处觅鱼踪】

1.找胖妞对话。

2.与屠娇娇战斗(如果是组队挑战,请确定这部份已完成再继续下面的剧情)。

3.与屠娇娇对话。

任务奖励:经验值10000点、金钱4000两

【重建藏海村】

1.寻访桃花。

2.帮桃花拿羊奶给桑姆婆婆。

3.询问克珠遇到了什么麻烦。

4.帮克珠到青海草原找狂猿取回手工特制狗布娃娃。

5.帮帐棚守卫到药铺拿跌打药酒。

6.将跌打药酒交给帐棚守卫。

任务奖励:经验值11000点、金钱2300两

【冰镇雪莲】

1.到桃花帐棚找桃花。

一般任务

▲巡逻任务

获得奖励:经验值1210点、金钱1300两、狼爪护符(13级+1内右饰)

任务步骤:

1.找副宫女长拿签到册。

2.请驻守道具房的翠妍(56,43)签名。

3.请驻守奴仆房的青枫(44,70)签名。

4.请驻守怜星房的芳华(21,132)签名。

5.请驻守邀月房的莹玉(10,80)签名。

6.拿给副宫女长(26,91)即可获得奖励。

▲少女情怀

获得奖励:经验值1380点、金钱760两

任务步骤:

1.找杏儿得知他很崇拜梅芸,会逼你拿手帕给她。

2.送手帕给梅芸。

3.回去找杏儿可得到奖励。

▲协寻纸鸢

获得奖励:经验值2000点、金钱4000两

任务步骤:

1.和芳华对话,请你帮他找纸鸢。

2.帮芳华上昆仑草原东打顽皮猴。

3.将拿回来的纸鸢交给芳华即可获得奖励。

▲怀念的味道

获得奖励:合计羊小排一个、经验值3800点、金钱4000两

任务步骤:

1.找甘厨娘替她试吃一道菜之后得知甘厨娘烦恼的原因。

2.替甘厨娘询问芙蓉食欲不振的原因。

3.替芙蓉到流星村冰岛找李大婶。

4.帮李大婶收集5份羊腿肉,羊腿肉打羊类怪物可获得。

5.拿羊腿肉给李大婶后过2个时辰再去找李大婶。

6.2个时辰后找李大婶拿过桥米线。

7.把过桥米线送去给芙蓉,获得经验值3000点与3500两。

8.回报甘厨娘(移花宫中庭26,72)即可获得羊小排一个、经验值800点及金钱500两。

▲遗失的书页

获得奖励:总计经验值1980点、金钱5600两

任务步骤:

1.代梅芸去向月橘拿回书。

2.去星月山道打猎鹰取得8张破烂书页给月橘。

3.将书及8张书页拿给桃芳修补。

4.帮桃芳向道具伙计取回皮鞭。

5.将皮鞭交给桃芳。

6.代月橘还书给梅芸可得经验值500点。

7.回报消息让月橘知道后可获得经验值1480点、金钱5600两。

▲思念的青鸟

获得奖励:经验值2720点、金钱3000两

任务步骤:

1.找莲湘得知他想找青鸟。

2.替莲湘到藏海村找多吉打听青鸟的消息。

3.多吉答应告诉你,不过要帮他送花给克珠。

4.送完花之后回去找多吉,他会告诉你青鸟的主人格顿现在在九秀山庄。

5.到九秀山庄寻找格顿询问青鸟的消息。

6.将机关青鸟带回给莲湘(移花宫左廊34,62)可获得奖励。

▲清官难断家务事

获得奖励:还债:经验值1600点、金钱3250两

不还债:经验值1500点、金钱3000两

任务步骤:

1.到移花宫道具房内找翠妍,帮他回流星村探视家里情况。

2.回流星村找翠大娘得知翠大叔落跑不在家,请玩家帮忙寻找。

3.至藏海村找寻翠大叔(藏海村客栈26,41)得知翠大叔无法回家的原因。

4.找客栈老板帮翠大叔还债(选择还债或不还债)。

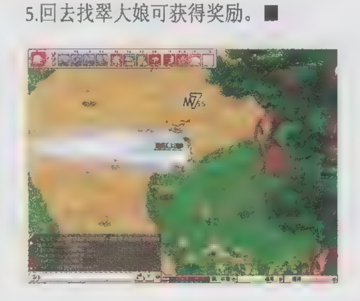
还债接续:

5.回复好消息给翠大叔。

6.回去找翠妍即可获得奖励。

不还债接续:

5.回去找翠大娘可获得奖励。■



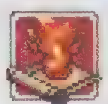
高阶法师的100级之路

文 / 尼古大王

作为一个初进"希望"的菜鸟，听前辈们说法师赚钱既快，又可秒怪，适合新人开荒，于是便马上心动了。练过之后才发现事情并不这么简单：法师防御弱，魔法攻击高，所以前期较郁闷，一转之前练级相当慢。但一到中期，立马咸鱼翻身，练级速度爆快，主要归功于秒怪的威力。而到了后期，风水又变，打70级以上的怪相当吃力——特别是到了神秘洞里，怪们个个像吃了兴奋剂，追得法师们疲于奔命。接下来，笔者说说法师们在80级以后练级及技能加点的经验。

属性

在法师分类上，个人觉得只需分非全智法师和全智法师，前者是当前主流，主要是加智力，精神就按装备的需要加。全智法师则是全加智力了，在80级魔法出来之后，他们的优势开始凸显。冰法师和火法师其实没啥好分的，因为高级法师基本上都是双修了。



装备

装备方面，73级所需雷伊纳之杖可在TITAN、蝎子王打到；80级所需雷顿之杖可在黑帝斯处打出；91级所需尼萨之杖可在雷坎特打出。玛瑙装一套在恶魔王子、恶魔公主身上；灵魂装一套就指望神秘洞的怪们贡献了。

技能

高级法师们必然双修，而火系攻击力在前期比冰系攻击力高，所以在前期练级用火系好，法师练级，与其拖高级怪，不如单个秒杀低级怪来得快（况且现在现在人比怪多，基本上是无怪可拖……）。到了后期，冰系攻击速度非常快，在练级上也带来方便。下面是个人的技能加点建议：

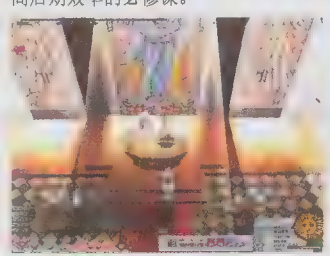
第一种：睡觉→空手5→熟读咒语1→火柴棒5→火风暴5→火柴棒连击10→火精灵5→狂暴火精灵10→冰剑

5→冰柱5→冰冻5→冻结10→陨石召唤10；之后补回暴风雪10→火柴棒连击10→冰瀑10。

第二种：睡觉→空手5→熟读咒语1→火柴棒5→火风暴5→火精灵5→狂暴火精灵10→冰剑5→冰柱5→冰冻5→冻结10→陨石召唤10；之后补回暴风雪10→火柴棒连击10→冰瀑10。

练级

70到80级是技能双修的关键时候，如果不修火柴棒的技能，那66级就可以补满，补满后立刻去遗迹森林，打无头德拉翰或恶魔公主和恶魔王子。无头德拉翰比较菜，掉的装备不错，包括热血系列和红宝石。修满了火柴棒的，也可在70级以后去打无头德拉翰或恶魔公主，只是效率不太高。双修的关键就是消除大魔法的冷却时间，这也是提高后期效率的必修课。



练到80级以上，可以接着打恶魔王子，或直接转战神秘洞。去神秘洞时要做好充分准备，里头的怪们速度如飞，练级非常吃力，建议法师和战士或骑士组队。在神秘洞里，先从最弱的白金瓢虫开始打，不要直接去招惹凡塞斯、阴险羊伯伯。在这练级最好全身都是+6的装备。

终于90级了！这时去打蝎子王，在守护者洞2楼有很多。或留在神秘洞，骷髅博士、幽灵勇士都是经验值大扑满，可以一直帮你练到100级。

以上是个人80~100级的一点经验心得，希望对大家在法师后期练级时有一点帮助，也希望在朋友们能克服80~100级郁闷期，最终做好法师这份很有前途的职业！■

无良秘笈！抢怪技巧

法师座右铭就是"不抢怪的法师不是一个好法师。"大家也许觉得抢怪行为是RPWT？其实不然，在后期人多不稍微抢点怪是不行的，要不只能喝西北风了……而且，对于没战斗力却霸占一大片地方的人，在人多怪少的地方开火车的人，此时不抢，更待何时？

□抢怪三要求

1、速度：网速快慢与否是抢怪能否成功的决定性因素，还有就是魔法施放的速度，同一种魔法，因装备不同，速度会有明显分别；

2、操作：这个要求也是最基本的，只能在实践中不停摸索（跑位、控制等等）；

3、技术：不同于操作，这个是指你能掌握的技能，特别是最快速的技能，就好比大家都不和冰法师抢怪是一个道理，因为冰瀑、冰剑都实在太快。

□抢怪二目的

1、物品：你如果只是想要物品，那务必保证你能先于别人打怪第一下（尽量用冰剑和火柴吧）；

2、经验：你如果需要经验，在保证速度的同时尽量使用高等级高攻的魔法（如果你两者都要，就要保证在第一下打怪的同时，能打掉怪物大半血，或者秒掉）。

□抢怪实战说

一般来讲，实力是决定性因素，但不绝对。跑位对一个法师而言是关键所在，法师刷怪一般都爱跑圆形，抢怪之前，先仔细观察环境情况，比如哪只怪先刷，位置大概如何，等他重复的时候就可以动手了，这里分两种情况：

1、对方操作很烂，都是一个怪没打完下个怪就刷了。先恭喜你一下，你要做的就是保证自己永远跑在对方之前，那么，不到一分钟，他踩点刷的怪全都是你的了。

2、对方跑位技术很强，都是人到怪刷，那么抢怪难度就很大了，如果他能秒杀，注意观察他用的什么魔法 比如他用冻结或狂暴才行，那么就优先使用火连击或冰瀑，既能保证速度比他快，也能给怪大量杀伤；如果他用火连击能秒杀，在同样技能不能快于对方的时候，应该优先使用小魔法。

各位同学，大家好。“专蒙你”《飚车》新手培训班第2005期现在开课，本讲师三年驾龄，至今撞车无数，有过被一次扣12分的光荣战绩……哎，这谁扔上来的西红柿?今天，在下应邀，来给大家培训一下《飚车》知识……哎，香蕉皮请不要乱丢，垃圾桶在那边。言归正传，下面我们先来学“交规”。

文/凌小路义行

第一课：地图篇

《飚车》的赛道场景是以韩国首都汉城的实景地图临摹而成的。在这块地图上，桔红的点代表加油站，用于给车加油。紫色的点代表任务区，可以接受任务。黄色的点是休息区，可以回到咖啡厅休息。绿色的点是起始区，当你进入城市地图的时候，你的车就会出现在绿色区域。

道路基本上分为三种：一般公路、高架公路、地下隧道。地图上面一般公路都用绿色线条表示，高架公路用蓝色线条表示，地下隧道用咖啡色线条表示。这里向大家先介绍一下这三种道路的路况。

一般公路，路况较差，特点是转弯多、上下坡多，路面较粗糙。新手在一般公路上是飚不出稳定成绩的，时不时的转弯、在两条路的交岔做一些方向调整等等，都会对车速有一定影响。但是一般公路在大地图上的占有量在60%左右，而且大多数的任务点都在一般公路上，所以想避开一般公路，是根本不可能的。对于新手来说，过于复杂的一般公路要避开，比如南山图书馆和汉城站这样弯道较多坡度较陡的地方，作为新手，尽量不要飚这里的路线。

高架公路，顾名思义，就是高架桥公路。这种公路的路面平整，粗糙程度极低，几乎没有斜坡，转弯也极少。缺点就是路线太长。这么长的高架公路上，竟然只分布了5个任务接受点。在高架公路上跑任务，往往会要求你跑的比较远。由于新手的车况都不好，这种路面虽然很容易跑出高速度来，但是由于路线过长，容易让人感到疲惫，所以游戏初期并不建议新手上高架公路跑任务，等到换新车了，在高架公路上跑任务还是很有“钱”途的。

地下隧道没什么可说的，路面平整，有一定的斜坡，稍微有一些弯道，路线极短。因为通过地下隧道的时间非常短，对于新手没有什么重要建议，不过在地下狂飚的时候要注意对面来车，因为空间小，撞起来可就吃亏了。

汉城的地图其实并不复杂，但建议新手还是要多跑跑，很多路口都要用心记一下。有些转盘、叉道、高架，都要记清楚该怎么走，走错了路你就只能到一边哭去了。比较值得留意的有：汉城站与南山图书馆一带地图，国立剧院到汉南路一片地图，盘浦大桥上高架公路的一带地图。这三个地方是新手最容易跑错的，所以要多多注意。另外有个小小的经验与大家分享——“要转弯，上架桥”。由于一些地方路线重叠，所以地图并不清晰，新手往往分不清该走哪条路。在下总结出来，在这种情况下，绝大部分转弯的道路都是高架桥。而一般的平坦路面，都是直行。但是也有例外，李舜臣将军像往清溪高架方向由西向南的转弯就是个例外，所以请大家注意。

第二课：车辆篇

每一个新手，第一辆用车都是水星。由于它的各个方面都跟现在流行的奇瑞QQ十分相似，所以大家都称它为QQ车。我们在《飚车》里，赚钱、跑任务，都是为了买到更好的车。但是，千里之行，始于足下，我们还得从这辆小QQ开始啊。

当然先要了解一下车辆的性能，一共有六项：扭力、刹车强度、防震力、防滚、方向盘灵敏度、车身重力。其中前两项最为重要，扭力的大小决定了车量的最高时速，刹车强度决定了车辆的刹车性能。另外防震力决定车辆的稳定性，虽然比较重要，但对于新手来说没有多大实际意义。

由于一开始的钱只够买一辆QQ，所以想在开始就改装车辆是不可能的。QQ车最让人头疼的是刹车能力、转弯能力都不佳。在一些弯道比较复杂，拐弯比较急的地方，表现很不尽如人意。所以新手在跑这些区域的时候，尽量要小心一点。QQ车的最高时速应该能达到150公里。但实际能达到的车速应该在130~145公里/小时之间。但是这样的车速，在高架公路上跑的时候，还是力不从心，较长的路线，还是尽量避免为好。

当我们赚到第一笔钱后，是换车还是改装？这是一个比较让玩家困惑的问题。对于这一点，在下认为，换车不如改装。因为换车要花大量的钱，而性能提高的并不是太多。换装备，一般来说价格比换车要便宜的多，而且装备可以拆卸，当换了高档车的时候，也可以使用。

那么什么时候开始换新车呢？当你的钱足够买第一辆B型车“猎户”的时候再换新车。因为C型车的扭力都在150~170 Kgm/rpm之间，而B型车的扭力都在200以上。这是一个质的飞跃，与其让你的旧车折价，不如存着钱到时买高档车。

不换车那就要换配件。驾驶配件和外饰配件，在初始的时候大多数用处不大，不用在这方面花闲钱。玻璃纤维车身价格太昂贵，也不在考虑范围之内。但是要注意的是，如果你一直用QQ跑的话，那么最好还是改下轮胎和刹车性能，这样对你过弯道极有好处，而且轮胎买一个就等于改四个，还是改的划算。给车增加动力才应该是前期主导，因此选择好

online games

的提升动力的配件很重要。首先，强烈建议玩家不要买引擎，因为每辆车的引擎都是专用的，价格昂贵，提高的扭力又不多，并且不能安装在别的车型上使用。第一推荐的配件是高速凸轮，这个装备安装后，性能提高并不明显，但其优势在于，不仅提高了扭力，并有不少玩家都回收这个玩意。所以当你打算把它出手换钱的时候，不用怕找不着买家。之后再怎么改，那就看你自己喜好了，反正坚持走这条路线，是不会错的。

在《飚车》中，改车是极其值得研究的一门学问。在下只是提了其中之一，而有的玩家就认为改金星比较划算。到底改什么，怎么改，就看你是追求外观还是追求性能了。

第三课：任务篇

网游都是以钱为本，《飚车》也不例外，怎么弄到钱呢？当然是跑任务啦。下面，就给大家讲一讲任务。

《飚车》已开放的任务有两种，"路线记录"和"飞车党"。"路线记录"是在规定时间内从任务接收点跑到规定地点。"飞车党"任务是要你在8分钟之内跑过地图的5个点。本来这个任务还会有警察追你，不过现在并没有开。

"路线记录"分为三种"容易"、"一般"、"挑战"。玩家一开始，只能接"容易"任务。完成一次任务，得到一定的奖金，还有一点声望，当声望到125的时候，"容易"任务就不能再接了，只能接"一般"任务了。"路线记录"的奖励金钱情况如下：

普通任务：金钱 =5★ 剩余时间 +400

一般任务：金钱 =15★ 剩余时间 +700

挑战任务：金钱 =30★ 剩余时间 +900

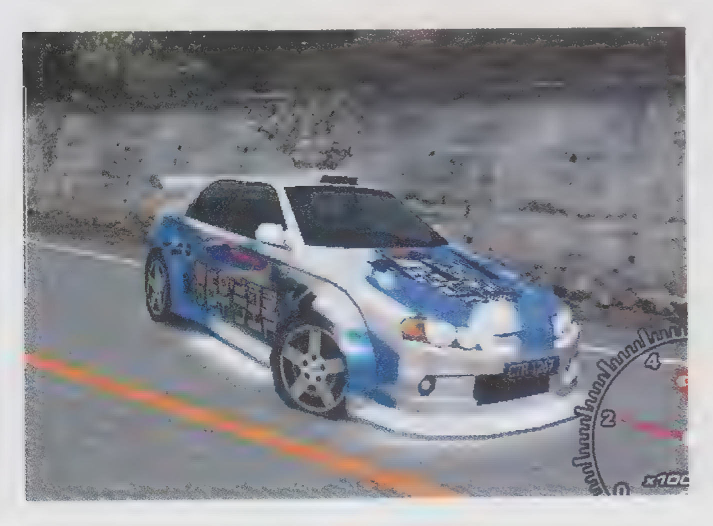
一般来说，新手完成普通任务是没有问题的。这里建议玩家在有钱改装车辆时就进行改装，因为剩余时间越多，得的钱就越多。另外，当你的声望达到125，跑"一般"任务的时候，就算你的技术再好，用低级的未改车也很难完成任务。如果你任务失败，不但得不到钱，你的声望也会减少。

对于"路线记录"的任务点选择问题，网上有很多研究，其中很多人都推荐光化门左侧的任务点，因为这里有《飚车》里最短的一条任务路线，就是到大学路入口。如果运气好的话，在这里是很容易跑到钱的。

其实，虽然地图上任务点繁多，但是实际上主要任务点只有大学路入口、奖忠路、清溪川路、内环高速路四个点。另外，光化门、国立剧院、梨泰院隧道三个点可以作为辅助点。在前四个点接任务并完成。完成任务时，找最近的主要任务点或是辅助点。基本上，路线不会逃出这几个点布成的网络。只要用这个方法，不仅能够赚到大量车币，还能为玩家节约大量时间。

"飞车党"任务，要在8分钟内跑完地图上的5个点。跑过第一个点得到车币100，跑过第二点增加到400，跑过第三点增加到900，第四点增加到1600，第五点增加到2500，并得到声望1点。

8分钟内跑5个点对于新手来说，几乎是不可能的。不过路线计划周密的话，跑上4个点应该没问题。不过吗，想跑到5个点也不是不可能，这里，建议大家在李舜臣将军铜像东边的任务点接飞车党任务，在这里选到的路线应该比较容易跑一点。另外梨泰隧道上面的那个任务点也是一个选择，因为基本不会让你往盘浦大桥上跑。



对于"跑线记录"与"飞车党"任务哪个跑起来比较赚钱，这个问题玩家之间各有看法。不过在下认为，如果你能够在8分钟之内跑过4个点，那么还是推荐你跑"飞车党"任务。必竟1600车币看起来让人舒心一点。

上面说了跑线的方法，不过真正的刮钱手段在这里呢。如果你有绝对的毅力与耐性，那么我强烈推荐你学习"路线一飞车"飚钱法。这个方法其实很简单，就是将以上的"路线记录"与"飞车党"跑线的方法综合一下。你在"路线记录"的四个主要任务点领取任务，如果完成任务时接近李舜臣将军铜像东边的任务点，那么就在那里接"飞车党"任务。如果不接近，那么选择最近的主要任务点或辅助点继续跑，一直跑到完成任务时能够接近"飞车党"的最佳点接受点。以一些玩家的经验来看，2-5次"路线记录"之后，能够接一次"飞车党"任务。如果你有绝对的毅力和耐性，能够长时间忍受紧张的竞速，那么恭喜你，用这个方法绝对可以让你一夜暴富。

第四课：技术篇

其实技术方面，任何一个玩家，只要飚上几天，都会有自己的一套心得。在下这里只给大家讲讲自己的心得和一些玩家需要注意的地方。

第一，要保证车辆的稳定性。建议各位玩家，如果有闲钱的话，还是买一个尾翼装上。别看这个东西不加任何属性，但是在跑起来，车的稳定性的确有所增加。另外，在车辆高速行驶的情况下，千万不要在路面上剧烈的左右移动，这样对你的车速影响很大。如果遇到了弧度比较大的弯道，可以轻点刹车缓速左右调整车身方向，这样基本不影响速度。

第二，强烈建议玩家使用手动档。因为自动档只有在本档位速度加到最高点才会自动上档，而手动档则不需要。所以，就算你对汽车一无所知，也建议你在《飚车》中练练手动加档，因为这比自动档提速不是快了一点半点。

第三，跑内圈。因为地图上的路线，基本上都是有弧度的，这种情况下，最好调节自己的车贴着内侧跑，在长路线的情况下，能够节省一些时间。另外，在盘浦大桥的单向车道上，强烈建议跑内测的车道，因为不但能节省时间路程，而且还能避免过好几个弯道。

第四，过弯。过弯其实我自己也过不好，不过说实话新手没几个能过好的。许多高手的甩尾技巧，也不是一朝一夕就能掌握的。那么在这里，我建议新手们学一下简单的漂移过弯的方法吧。快到弯道时，掌握好时间，轻拉一下手闸(Ctrl键)，调速车身方向，车头方向移向你要转的方向。这时，你的车速会减下很多，你要同时减个档。成功过弯之后，持续加速加档。这个方法自认为很笨，但是对于菜鸟来说为比刹车刹到熄火，或是撞隔离带车速降到0，还是强了很多。

最后给大家提几个注意点。不要撞对面来车，虽然不会发生车祸，但是你的车速会下降不少；也不要档着别人的去路，被别人在后面撞一下也不是什么舒服的事；最重要的，不要在游戏里骂人，和谐游戏才是正道。

嗯，这次的课程就全部讲完了，"专蒙你"《飚车》新手培训班到此结束，如果还想听的朋友，请带好足够番茄、香蕉皮以及学费，现在下课。■

打造武林第一高手之内功篇

文/Milan 粉丝

俗话说:"练拳不练功,到老一场空!"所谓练拳,便是俗称的外功;而这练功呢,就是俗称的内功了。这句俗语也充分的表明了内功的重要性。同样的,在《墨香》的武侠世界中,这个内功也是非常的重要。

内功种类

在《墨香》中,内功按照五行之说共分为金、木、水、火、土五大种类。而一旦对这五行内功达到融会贯通的高度,还能使用五合内功。

金:金乃凶器,因此金系内功以超高的攻击能力而让一般的武林人士闻风丧胆。所以能够修成金系内功的侠客往往无坚不摧。

目前金系内功一共开放了霹雳真气、天雷破、风雷破三种。这三种武功都是在玩家8级时可以开始修炼。霹雳真气能够在一定的时间内加强金系内功的效果,属于辅助系武功;天雷破能够从天召唤一道闪电劈向对手,其施招速度非常快,往往能让对方无从躲避;而风雷破则能同时召唤两道霹雳向对方进行交叉攻击,通常能让对手在其巨大的威力之下感到恐惧,甚至能够将对方击晕,进而使自己获得极佳的出手机会。

木:木因其深深的扎根于大地之中,因此拥有着强大的生命力。所以木系高手能够拥有源源不断的生命来源。

目前木系内功也是开放了移花接木、吐纳法、太清真气三种武功,也是在8级时开始修炼。与金系内功不同的是,木系内功全部都属于辅助型内功。移花接木,能够在一定的时间内增强木系内功的效果;吐纳法与打坐有异曲同工之效,能够在瞬间恢复自己的生命值;太清真气则同吐纳法的功效完全一样,也是用来恢复生命值,所不同的是,吐纳法只能恢复自己的生命值,而太清真气则只能恢复他人的生命值。

水:虽然水是世界上最柔弱的,但却没有一个侠客能够挥刀断流。因此水系高手能够通过自身的特点让对方的优势无法发挥。

水系内功三种,分别是:寒冰真气、风刀霜剑、雪燕归巢,8级开始修炼。寒冰真气,顾名思义就是通过深厚的内力,以极阴之气散发出一种寒气,其功效为大幅增强自己水系内功的威力。风刀霜剑,通过这股寒气化水成冰,然后将冰气向对手挥去,不仅能够大幅消耗对手的生命值,甚至能够通过寒气来降低对手的行动力,使其行动缓慢。雪燕归巢是在风刀霜剑的基础上,将简单寒气凝聚成一只冰燕,这只冰燕在空中划出一道优美的弧线,向对手飞去,其致命的寒气足以使对手被冰冻住而无法行动。雪燕归巢威力强大,而且其冰冻效果非常有用,但是此招施用速度较慢且耗费自己大量真气,因此若非比武等关键时刻,切不可随意使用。

火:猛火无情,一个修炼火系内功的侠客同样也是无情的。因为火系内功不仅威力巨大,更会因为火的蔓延而拥有大面积的杀伤威力。

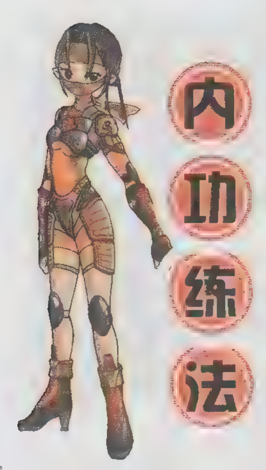
紫霞真气、大漠孤烟、红莲吐焰是目前开放的三种火系内功,其开始修炼等级同样为8级。紫霞真气是最初级的火系内功,其功效如同上面提到的许多初级内功一样,是增加本系内功的效果;大漠孤烟施用速度奇快,能够向远处的敌人多次喷发火焰,而这股由内力产生的火焰如三昧真火一般非常难以扑灭,因此还能使对方产生持久的火焰伤害效果;红莲吐焰是内家高手练级中最好使用的武功之一,它能够向大面积的目标放出火焰进行攻击。不过虽然红莲吐焰的攻击威力大,打击范围广,但是武功施用速度偏慢且耗费大量内力,因此需要有深厚的内力来作为修炼的保障,否则便只能通过药品或者打坐来弥补内力的不足了。

土:任何一个高手只能改变土的外形而无法真正的消灭大地。所以土系内功具有着强大的防御能力。他们往往能让对手所有的攻击无功而返,最后只得俯首称臣。

土系内功目前只开放了穿云裂石、金钟罩、铁布衫这三种招式。穿云裂石能够大幅提高自身土系内功效果,金钟罩与铁布衫能够大幅提高侠客们的防御能力,不过金钟罩只能对自己使用,而铁布衫则只能对其他人使用。

一旦能够充分的掌握五行内功的奥秘,便能够修炼更高层次的五合内功了。

目前的五合只开放了两种招式,破魂击与慑心击。破魂击能够降低对方的防御能力,而慑心击则可以降低对方的攻击能力。现在看来,五合内功的使用范围非常广泛,这两种招式不仅在高手间相互切磋时非常有用,而且在对付某些高等级怪物时也很实用。当然还有许多五合内功没有开放,如无相神功、九阴真经、达摩神功等,相信等这些招式开放后,五合内功的作用会更加强大。



内功练法

与外家高手不同的是，选择修炼内家的侠客们并不能仅仅专修一门便能成为高手。外家高手要做到术业有专攻，潜心修炼一门武器的各种招式，而内家高手则必须对各种五行内力做到兼修，否则便有可能因为五行不调而走火入魔。

要想成为一个内家高手就需要重视"心脉"。力量、敏捷、体质、心脉，这四项是升级之后玩家可以自行加点的四个基本属性。其中，内家高手对力量和敏捷这两项可以完全抛开不管，因为内家高手是以深厚的内功服人并非以兵器的攻击见长。心脉是对内力影响最大的一个因素，也就是说心脉这个基本属性也就是所有内家高手所必须修炼的。一般常见的内家高手加点方式是4点心脉、2点体质。也有一些比较特殊的加点法，比如3点心脉3点体质的加点方式，还有5点心脉1点体质的方式。前者形成的内家高手在所有的内家高手之中是HP最高的的，而后者则是在攻击最高的。取谁舍谁就看各位大侠的爱好了。

纵观《墨香》，内家高手的升级加点是最简单的，因为需要重视体质和心脉两个因素。至于二者的多寡大侠小虾也有很高的自由度。比如，初期觉得内力足够用，但是体力不足。这样的情况就可以多加体质，等到级别高了装备好了之后，就可以着重增加心脉。同样的，如果在后期觉得心脉已经基本够用，但是在江湖的比武中总是因为血少而被打败，那么完全可以多增加些体质。升级后的加点很简单，加点比率的调整也不难，这就是内家高手最能适应江湖的地方。

当然，并不是拥有深厚的内功之后就可以行走江湖万事无忧。一个优秀的、不败的内家高手的修炼除了加点之外，还有其他的很多因素，比如五行、五合。

金、木、水、火、土，五行之中，火是最具有攻击性的。因此火系内功招式是内家高手必练之一。目前，《墨香》开放的三个火系内功中，"红莲吐焰"是群体攻击，在练级中非常实用。拖怪群打练功法是升级最快的，这个是江湖人都知道的秘密。所以，修炼火系内功招式之后，内家高手在练功升级这个路途上走得也相当潇洒。除了火之外，金也是具有攻击性的五行之一。除了提升金系攻击力的"霹雳真气"之外，"风雷破"、"天雷破"都是攻击性的，尤其是"天雷破"这个招式不仅可以攻击敌人造成伤害，而且在同时能够封锁敌人的行动。

此外的水、木、土基本都是属于辅助性的内功。但是各位大侠小虾千万别小看了这些辅助性的内功，使用兵器的外家高手们都要来修炼一下的。比如土系招式"金钟罩"，可以提升自己的防御力，不论是以兵器攻击见长的外家高手还是以内力攻击为主的内家高手都非常需要。所谓，人在江湖飘哪能不挨刀，想要少挨刀先学金钟罩。其次就是木系的"吐纳法"也是在武林中广为流传，可以恢复一定的生命力，紧急时刻使用简直就是行走江湖的一颗保命丹。尤其对于内家高手来说，内力颇多，吐纳法对内力的耗费不多但是颇有补血疗伤效果。至于增加他人防御力的"铁布衫"和恢复他人生命力的"太清真气"可学可不学。内家高手内力深厚，对他人施以援手也是能力范围之内，但是这个就是外家高手所不能的，因为他们的内力太少了，无法再承担这样的重任。

最后，就是五行中的水。水系内功招式是以攻击辅助为主要目的的。水是阴柔之物，以柔克刚，这就是水系内功的秘诀。"风刀霜剑"可以降低对方的移动速度，"幽谷冰莲"则可以使得敌人在一定的时间内被冻结。试想一下，先以一个"风刀霜剑"降低对方移动速度，然后开始用火系内功攻击，在对方快要败北逃亡之时用"幽谷冰莲"冻结住怪物。这样一个冰火九重天之下，能有几个怪物活下来？

而五合内功在练级中的用处则相对的要少一点，但是在多人对付高等级怪物时，首先利用"慑心击"降低对方的攻击能够提高己方的存活几率，而利用"破魂击"降低对方的防御之后，自己练起级来也会事半功倍。

内功战法

江湖侠客中的恩恩怨怨从来都不会少，因此相互之间的比武或寻仇也自然少不了。作为内家高手，在比武时应该如何才能立于不败之地呢？

其实，江湖中从来都没有不败的侠客，勤奋练习，发挥优势，自然胜算会多些。现在要说明的就是作为一个内家高手，在比武中需要注意的事项。

最重要的事当然就是随身携带充足的药品，内家高手在比武时需要消耗大量的内力，而比武过程中又不可能使用打坐来恢复内力，因此回内力的药品一定要带足，没药的话，还是走为上策。

当内家高手与使用刀、枪、剑、拳这四种近身兵器的外家高手比武时，胜算非常大。因为这些外家高手虽然也有一定的远程攻击能力，但是其内力的先天不足使他们无法使用更多的招式。此时，你只需先与这些外家高手保持一定的距离，让其武器无法直接攻击到你的身上。然后使用"雪燕归巢"使其无法移动，然后再使用威力巨大的金系招式或者火系招式来攻击对手即可。

而如果对方是使用弓箭或者暗器的外家高手，也不用过于担心，如果你对内家功夫已经非常熟悉，你便知道此时金系内功"风雷破"的妙用了。使用"风雷破"能够将对方击晕，让他完全没有反击的能力，而剩下的事就是如何快速的将对方击倒了。

但是当两个内家高手遇上，如果没有装备或者等级上的巨大差别，胜负之数便很难预见了。此时双方的操作水平如何直接决定了这场比试的胜败，在双方都发动威力巨大的内功时，如果你能保证及时的补充自己的生命值和内力值，并且能够抓住对方的攻击间隙向对手反击，便能首先使自己立于不败之地。充分的结合各种辅助性的内功和攻击性的内功，降低对手的攻击和防御，提高自身的防御，只要你能够做到临危不乱，你就一定能够获得这场比试的胜利。

无论是内家高手还是外功高手，在《墨香》中想成为一代大侠，最需要的仍然是刻苦不懈的练习，特别是对内功来说，辛苦更是难免的。因此，若非对此钟爱，也不会成就如此的高手了。■

侠之大者——南宫不败

朋友介绍我玩《破天一剑》，从建立角色开始，我就深深喜欢上了南宫，也许有人说南宫除了金钟罩能加点防，其它一无是处。可是看到南宫手搭剑柄傲然屹立的身骨，我就禁不住喜欢上了这个角色。

在《破天一剑》的八个角色中，一剑是放荡不羁的，慕容是风流倜傥的，悟神是慈祥顽皮的，只有南宫，没有那种刻意的笑，他的脸上充满了肃杀和历经江湖后的疲惫。喜欢南宫在深夜遥望人际星球的那一瞬，铮铮铁骨般的身影如标枪伫立在风中，冷冷的月光照在他的身上成了冰冷的影子，英雄的孤单与骄傲在这一瞬间凝固成一道风景。

喜欢黄染的南宫，充满王者之气，黑染的南宫矫健冷漠，而黄染的南宫却在侠气之外多了些隐藏的柔情。刀在一剑手里总有一种握不住的感觉，短把的斧子让悟神力不从心，翻转的扇影使慕容有一种柔弱的感觉。只有南宫，将长把的斩、金黄的斩别在身后，在月色下闪着冷冷的光辉，腾空一旋，一片光影亮丽地围绕，然后竖斩一劈，方显武者霸王本色。

也许有人说，论武器的分量，南宫不如云婷，云婷的锤在我看来本不是女性角色的首选，秀秀的弓和拇指的镖因是远攻，使她们没有了女性侠客应有的野性，而南宫在对怪物的正面拼杀中从来没有显示出懦弱。也许金钟罩绝技本就该南宫所有，有了危险，顶，遇到邪恶，顶，一身正气神功如排山倒海，一个绝杀将天地撕裂。

对于伴侣的挑选，秀秀和拇指都不太适合南宫，秀秀金色的箭和飘

逸，意味着她是个浪漫的人，拇指的标和灵，意味着她嬉戏江湖，娇红的魍魅，似乎总带有一种邪，而只有手执武圣金染的云婷，才富有韵味。他们的组合，很容易让我联想起《射雕英雄传》中的郭靖和黄蓉，南宫的勇、云婷的智，岂不是一种最好的组合。

但南宫不适合作父亲，他总是被江湖是非所困扰，他忘不了江湖也舍弃不了江湖，所以他总是落默的、孤独的，他应该是武侠小说中武与侠的代表，他离不开江湖，因此也往往不可能拥有长久的幸福。可是他对于他的追求永远不可能改变，他对于他所选择的路永远也不可能改变，他不是一个多思多虑的人，他只能是武，是侠，是义，而缺少柔情。

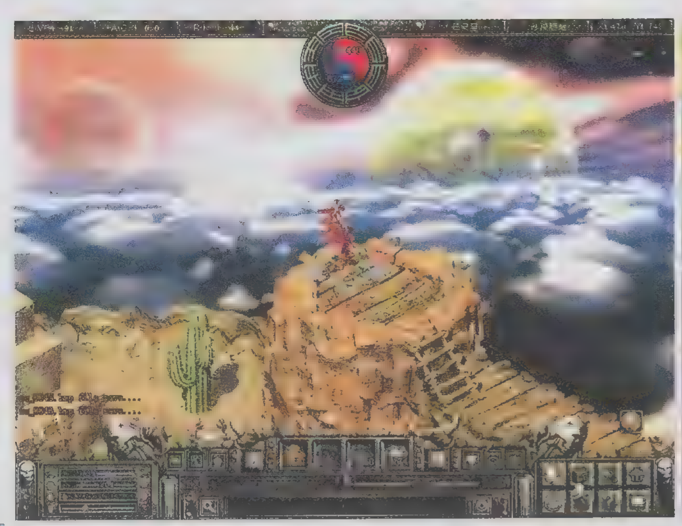
破天里，邪恶的阴暗世界在吸引着他，破天里追求正义的路在吸引着他，实践侠之大者的路也在吸引着他，冷冷的月光下，南宫默然转身，将手中的斩对着光影一挥，我知道他已经忘记了短暂的柔情与离别，我知道他的心里揣着一份厚重的责任，他又开始了他新的征程。

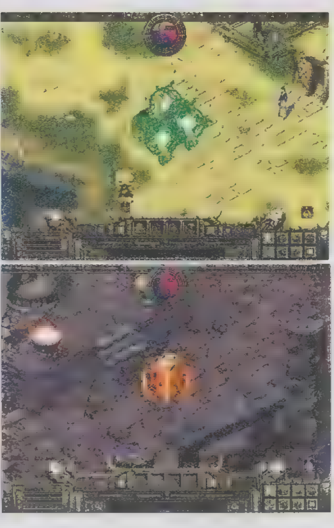
放荡不羁——浪子一剑

在《破天一剑》的四个男性人物里，一剑身上最能体现出那种放荡不羁的性格，装束很节俭，短衣襟小打扮，穿的是一双宽宽松松的拖鞋，刀随随便便地扛在肩上，头发也是胡乱地扎起，往阳光下一站，总是一身懒散。

如果将南宫比做乔峰，慕容比做花无缺，悟神比做周伯通的话，一剑更具备令狐冲和阿飞的双重性格，与朋友们交往，他言语不忌，可以围炉夜话，啖酒击节狂歌，甚至时时将调侃用于与秀雅、云婷、娇红和拇指的言谈中。一剑没有南宫因侠之累而带来的孤独，也没有慕容因文秀而带来的故作潇洒，也没有悟神的顽劣，他的身上仿佛永远充斥着年青的血与力和年青的阳光。一剑的偶像气质是从他的行动、从他的外表中来，而不是象南宫是从骨子里来的，所以一剑到哪里都是快乐的人而不用因为忧郁、因为责任或者因为年龄受太多的拘束，如果将他放在一群同样年纪的年青人中，只能看出他的帅气，你甚至无法将他与一个武林高手相提并论。

因为年青，所以一剑是快乐的，他总是将他的想法时时表露在脸上、动作上和言谈里，他生来仿佛就没有忧愁，没有深谋远虑，没有为什么的犹豫，没有过多世俗规章的羁绊，放下刀，他可以在空中翻几个筋斗，只为了博孩子们一笑，或者去采一捧野地里的花，不用遮掩，直接大大方方送到他心爱的人手里。但是，在一剑的心里却有一些永不为他人所知的秘密，他的身世，他的责任，他绝不会因为将这些说出来而带给朋友们负担。所以一剑总是深藏着他的那把刀和他不为人知的绝世武功，因为他





处转折与错落，都能令女孩子心醉。带个书僮他就是诗人，担一担酒他就是酒仙，轻捏一子，优雅地落在棋盘上，他就是棋圣，仿佛他永远没有缺点，即便是朋友，也无法从他身上找出一点瑕疵。

他永远是破天里的一个谜，他从何处来，他将向何处去，他的年少轻狂，他的放浪不羁，他的欢乐忧愁，他的一切一切，对于任何人都将是一个谜，即使是那把乾坤扇，也成了他空谷高歌挥散潇洒的绝好搭配。

正是因为有了这些，对他的猜测也正成为破天世界里的一大话题，有人说他的前辈是世袭的高官贵人，也有人说他的前身是隐匿武林许久的绝世高手，他的聪慧与修为，他的世家所收藏的武林至高至密的绝学，已无从查证。

知道这世上绝大多数时间武器和武功只是用来对付邪恶的，只是为了解开他身世的一把钥匙。但当他把刀扛在肩上，随便一站，那股杀气便蓦然在空中凝结，凌空一跳带来万道霞光，惊天一立，所有问题就都有了解答。

智者无敌——长者悟神

在有着太多年轻人执着扬名的《破天一剑》漫漫江湖路上，悟神绝对属于另类的那种人，年龄象沧桑的河流印刻在他同样沧桑的面孔上，白色的须髯密如雪。没有人知道他的过去，因为知道的人大多已经如烛光般熄火。与一剑的放荡不羁、慕容的风流潇洒相比，悟神所拥有的更多是对生命与时间的回忆。在时光中，他学会了缄默，他学会了驼起背，紧紧地盯着脚下的路慢慢行走。是江湖，是他在江湖所一点一滴积累的经验让他知道以他现在的年龄，每一步都不能走错。

他也曾拥有过恋情，他把他的过去用血用刀刻在心里，他会因为扛着的那把斧头过于笨重而不时地停下来咳嗽两声，或者盘起腿坐下，用厚厚的眉毛挡住太阳，然后眯缝着眼睛，认真呼吸着早上那种带着露水和新鲜泥土气息的空气，仔细观察着每一个过往的路人，没有人会把这样有着一脸沧桑和慈祥的老人当做对手或者敌人，有了对追逐名利的淡漠之心，悟神的生活压力比南宫这个破天之侠小了很多，年轻人的江湖，年轻人的时代，就让他们好好去思索如何对抗江湖中邪恶的势力吧。

一把仅仅装着铁柄有着缺口的斧子，有谁会把它当作杀人利器，一个身穿着褴褛布衣的慈祥老人，有谁会把他认作是世外高人。悟神的形象更象《射雕英雄传》里南帝手下的樵夫，平和如水。

但是，如果你仅仅把他当成水那就错了，水能载舟亦可覆舟。几十年的修为，使得他内力聚敛，几十年的经历，使得他大智若愚，一把破斧在他手里纤纤一握，就变成了无物能抵的坚兵利器，乾坤真气的游转连天地都为之震慑，天空不知何时卷起了积云，地上不知何时掠起了狂风，侍魂斧的光影随风盘旋，随真气游走，瞬然一立，万物骤静，只有羊星护法断裂的躯体轰然仆地，满天血雾在这一瞬间才从伤处射向长空。这莫然不是破天里最炫丽的景观么？

武林世家——潇洒慕容

无论从出身背景还是从仪态上，慕容永远是一个潇洒的人，他穿着经过名匠设计的衣服，举止经过严格的训练，脸上永远留着那种端庄而迷人的笑容，无论从哪都看不出他为着一点点烦心的事而忧愁，他是优雅的，他的一举一动都美，那种让同年龄的女孩子羡慕的优雅，不沾灰尘的衣着，不急不燥的举止，满腹经纶，温文尔雅，在哪里他都是女子追逐的目标。

为他的优雅，他的出身，他无以伦比的富贵，他吟起诗，弹起曲，每一

这样一个外表柔弱而骨子刚强的人，这样一个永远面带微笑而心存无涤的人，你永远无法拒绝与他做朋友，他一掷万金，只为佳人一笑，他舍弃金银，只为救朋友于苦难，他礼貌谦逊，永远尊重朋友的意见，他即使是布衣着身也仍然可以鹤然屹立，他与一剑在论剑台论过剑，他与南宫在神墓99层比过武，他与悟神在万马堂比过内力，他甚至与秀雅与拇指与骄红试过弓比过镖斗过禅，无所能而无所不能，仿佛天下之事他无不知晓。你只能这么想：他宁愿是你的朋友而最好不是你的敌人。

只有在寂静的夜里，只有在无人知晓的寒夜，他才从梦中醒来，把那张沾落尘土的筝抚净，燃一柱香，用清酒把阶前洗净，在月圆的夜晚，于松涛声中，用嘶哑的琴声抚醒万物中的精灵，他的爱，只赋予他所爱的人——云婷，他们一个优雅，一个端庄，一个潇洒，一个淑贤，只有在江湖重担赋予他使命的时候他们才会相见，只有人世间所有离别变得黯然失色的时候，他才会把他所有珍藏无私地献给他最爱的人。

清晨，当薄薄的雾水还在空中弥漫，当淡淡的忧愁还在风中凝结，他已经穿戴一新，轻轻打开门扉，不愿意吵醒他深爱的这个家和他深爱的这人女人，他要是走，绝不会再回首看一眼。此刻，他的目光已冻结，他的精髓已收敛，他的骨子里流动的全是血和气，他的步履轻盈，永远保持着那种优雅的美，但他的心却硬如冰雪，无法让炎夏融化，他的步履在这个季节已经随他的气血冻结成为一段历史。吐气如兰，抖落一夜的轻雪，挥扇随风，伴着他急行的冷月，当朝霞洒满天边，一个年轻的身影，正将他的劲，他的力，他的爱恨情仇，与那颗代表荣誉的羊星护法高贵的头颅，带到他的爱人身边，祝福着人世间的平安和情义无限。■

阿拉西司国家地理报告

《星际 Online》9 大行星战区分析二

报告人/[illegible]

希索

由于希索的太阳不够稳定，正处于崩溃的边缘，随时可能会发生爆炸并摧毁它所在的太阳系，所以希索实际上是一个即将消失的星球。

希索连接着希尔汉、索沙和特殊大陆奥斯汉，同时没有连接到地下洞穴。但它却是所有星球中战事最为频繁的一个。来自希索太阳的特殊射线和上层大气中的火光使天空透露出火红的颜色。除了有时会因为风暴发生地震和颤动，希索大部分时间还是很稳定的。星球上植被丰盛，同时也是所有星球中大陆面积最大的，各大陆板块之间有河流穿过，相互以桥梁连接来实现交通。这个星球的首都工厂干努古空投中心是人类尝试利用外星能量建立网络及制造大型复合飞船（银河号运输机和北极星运输机）的一个基地，也是这个星球大陆的一个地标。

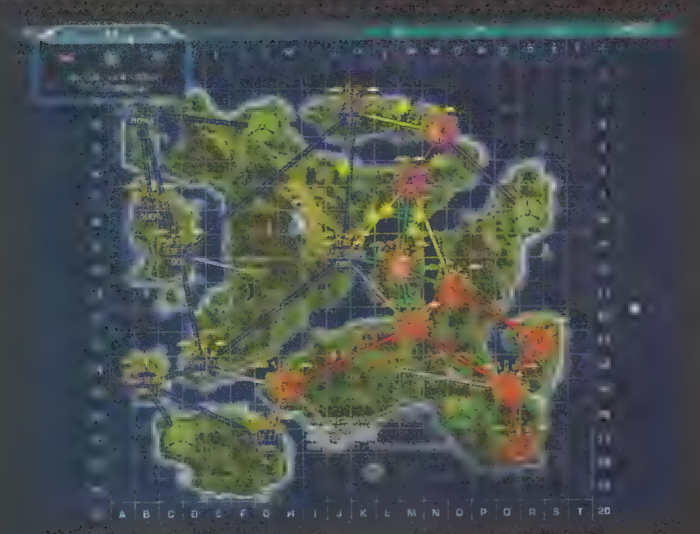
希索大陆上有着最为巨大的战斗基地群，共有 17 座战斗基地。它们分别是 4 座科技工厂（由北向南数依次是维乐、法若、雷兹和奥瑞沙）、1 座空投中心（首都工厂干努古）、5 座生化试验基地（由北向南依次是查库、红斯、仪坦、玛库瑞和尚古）、5 座信号转发站（由东向西依次是阿加、雷莫、依珂、康安和盘巴）、2 座连接工厂（波曼兹和托尔）。

干努古作为唯一的空投中心，处在能量罩的保护之下。护卫在它周围的是法若科技工厂、红斯、仪坦生化试验基地和康安信号转发站。由于干努古独处于一个大陆板块上，因此就算进攻部队拿下了其周围的护卫基地，要进攻首都也并不容易。

与其他大陆一样，希索也有 3 座广播传送门分布于行星的基地群之中：处于 C17 区的广播传送门连接着奥斯汉的荒岛和玛库瑞生化试验基地；处于 G4 区的广播传送门直接连接着维乐科技工厂；处于 R8 区的广播传送门连接着依珂信号转发站。由于 3 座广播传送门分别连接 3 种不同类型的工厂，使得这个星球上的作战策略灵活多变。

纵观希索大陆地图，道路基本呈直线，而且地势平坦，非常适合野外装甲部队群的作战。但同时因为桥梁众多，水域和陆地交错纵行，使得装甲部队在突击前进的时候必须得快速通过桥梁等天然防御，战术上易守难攻。当然，瓦努主权国的电磁骑士因为可以在水面行驶，使得瓦努主权国的装甲集群能够轻易的避开桥梁天险的阻拦。虽然其他 2 国也能用运输车达到这个效果，但运输车的运动作战能力始终是在主战坦克之下，加上电磁骑士的远程机动能力特别出众，使得瓦努主权国很容易在希索大陆上形成作战的机动优势。

从 G4 区的广播传送门出击，可以直接进击维乐科技工厂，这是新联盟军队在这个大陆上常用的战略。第一时间就能得到科技工厂中的重型载具补充，无疑为下一步作战打下牢实的基础——新联盟的军队在希索这种需要装甲集群作战的战场上，最为依赖的就是先驱者主战坦克。但这个战略也有弊端，最明显的就是进攻方向的过于单一，只能向一侧进攻，这无疑让敌人更容易做好防守准备。此外，这里离首都工厂等重点争



夺区域太远，要想快速的加入到首都工厂的争夺几乎是不可能的。通常很容易在从波曼兹到查库的漫长道路上与敌军展开长时间装甲集群的拉锯战。

从 C17 区的广播传送门出击，先占领玛库瑞，再拿下雷兹，也是一种较好的进击战略。首先，雷兹被拿下后，可以依靠河流天险进行防御，防御线拉到了工厂外部。而且雷莫和雷兹遥相呼应，互为犄角，也使防御更为稳固。但这里的危险就在托尔连接工厂上，一旦进攻部队投入到关键地区的争夺中，托尔作为唯一的连接工厂就得稳固防守。否则一但托尔停电，前线部队很难继续保证作战能力。所以，在这个进攻战略中，托尔就是关键！此外，托尔、仪坦和尚古这个三角地区地形平坦，又紧靠水域，是瓦努主权国的电磁骑士最能发挥长处的作战地点。瓦努在这个地区发起的伏击，常常使其他 2 国的装甲部队损失惨重。

最后一条连接线是 R8 区的广播传送门连接的依珂信号转发站。这条路线的优点十分明显，一旦选择就可以立即投入到首都工厂地区的争夺之中。这条路线的关键点就在于神速！快速的拿下法若科技工厂，拿下了就可以立即进军首都工厂，拿不下，保证你马上被清扫出大陆。另外，在这条路线也得谨防从查库过来的反击部队，小心背后被插上一刀哦。

由于希索大陆的面积广阔，而地形又十分适合电磁骑士的运动，因此这里其他 2 国的部队对电磁骑士决不能掉以轻心。

福塞拉

地球共和国的门户星球福塞拉大约呈一个菱形，很像一面盾牌。星球大陆最南端的安努科技工厂连接着地球共和国的庇护所，成为这个古老国家的守护神。福塞拉通过连接线还连接着希尔汗、和新和依思米尔三个星球大陆，并连接着拜楼斯地下洞穴。作为地球共和国的最后的堡垒，这里驻守着最为强悍精锐的地球共和国士兵，因此这也是充斥着战斗的红色大陆。

福塞拉位于一个可居住的双子星系之中，整个大陆上充满绿色的植物，郁郁葱葱。可惜由于这里常年爆发 3 国大战，使星球大陆上的动植物饱受摧残。星球大陆上茂密的树林给兵团的行动提供了很好的掩护，但山路连绵使得装甲部队的行军很不方便。

福塞拉一共拥有 10 座战斗基地，分别是 2 座科技工厂（维迪安和安努）、1 座空投中心（贝尔）、2 座信号转发站（偌依和依旦）、3 座生化试验基地（由北向南依次是露荷，耐特和欧玛）和 2 座连接工厂（戴塔和卡尔）。耐特生化试验基地作为当年地球共和国一显帝国威风的工厂，成为了福塞拉的首都工厂，享受着能量罩的保护。围绕在这个首都工厂四周的是偌依信号转发站、维迪安科技工厂、卡尔连接工厂和欧玛生化试验基地。除非这 4 座工厂中的 3 座陷落，否则敌军无法进入首都生化试验基地。

除去位于最南端连接安努科技工厂的地球共和国传送门，这个星球大陆还拥有 3 座广播传送门，依次是位于 E11 区连接着依旦信号转发站的依思米尔传送门、位于 I4 区连接着贝尔空投中心的希尔汗传送门和位于 R11 区连接着戴塔连接工厂的和新传送门。

整个福塞拉大陆的道路曲折，中间群山阻隔，山上的树林有效的隔阻了侦察视线，利于大兵团的隐秘行动。但是，由于道路曲折，狭窄，装甲集群的行动受到牵制。同时，在这种狭窄不利于机动的道路上作装甲部队的决战，轻型车辆只有死路一条。因此徘徊者主战坦克猛烈的火力，较为宽广的视线，成为这里的战神，而其较为缓慢的劣势则在这种地理环境下被掩盖了。

福塞拉大陆地形复杂，在其他大陆野外纵横的机动车辆，到这里都大受牵制，这就导致了反装甲步兵的横行。正好，地球共和国的步兵武器和步兵素质又是三国之中最强的，福塞拉理所当然的成为了地球共和国的主场。

依思米尔传送门连接着依旦信号转发站，从传送门到转发站有一条很曲折但不长的路，路的一边是一个小小的湖。这条路的植被不算茂密，距离也短，很适合突袭行动。依旦后面是安努科技工厂，如果进攻部队速度够快的话，拿下依旦后，趁着地球共和国尚未反应过来就马上突击安努科技工厂，便能第一时间得到科技工厂的援助。不过拿下安努后，就要做好打硬仗的准备了，因为安努连接的是地球共和国的庇护所——这两面夹击的滋味可不好受。

I4 区的希尔汗传送门连接着贝尔空投中心。从传送门到贝尔的道路距离长，在 J7 区到 J8 区之间，由于海岸和内湖，道路十分狭窄，是著名的伏击地点。战争开始后，在这里被地球共和国军伏击的进攻部队无不损失惨重，不过如果杀过这条死亡之路拿下空投中心，前途就一片光明了。这样不但可以两面出击，继续攻击首都工厂周围的 2 座工厂，还能利用空投中心的资源——银河运输机和北极星进行长距离的机动作战。

和新传送门连接的是戴塔连接工厂。从传送门到工厂的道路非常直，同时路上利于伏击的地带又很短，装甲部队能够快速的通过。戴塔北面就紧靠着维迪安科技工厂这个重载具的出口。虽然这条进攻路线看似具有前 2 条路线的所有优点，且把缺点减到最小。但大家别忘了，连接工厂往往是最难攻下的地方——连接工厂超强的防守能力就是这条战斗路线的缺陷。只要拿下了连接工厂，马上南下攻击科技工厂，首都工厂耐特就在眼前了。

福塞拉整个星球地理特征都十分利于地球共和国部队，就好像这个星球大陆专门为地球共和国所设计的一样。这就难怪 3 国大战这么久了，新联盟和瓦努主权国也一直部署要拿下这个地球共和国的命根子，福塞拉却还依然紧紧握在地球共和国手中。■（未完待续）

洛奇 mabinogi 初级战斗手册

文/伟哥

洛奇》中的战斗是很有讲究的，这里的怪物有相当高的AI，你会的技能它也会，所以玩《洛奇》一定要改变你在其它网络游戏中养成的习惯，一味砍杀无异于自寻死路。你要学会如何判断怪物的行动，使用相克的技能去对付它。

《洛奇》的技能分为战斗技能、魔法技能和生活技能三大类，这次就为大家介绍战斗技能。

一、技能习得

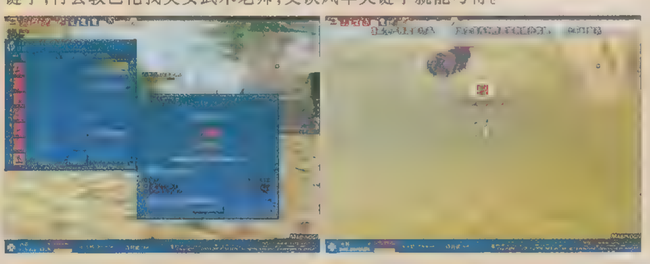
格斗精通：初期完成"到学校去"的任务后就会习得该技能。

重击：在学校和魔法老师莎拉对话"关于技能"，获得重击的关键字，再去找武术老师雷纳德，用"重击"关键字对话后去铁匠铺找福格斯，再用"重击"关键字对话，就能获得重击技能书，精读后获得重击技能。

反击：先到迪尔科内尔治疗所和迪莉斯对话"关于技能"，获得"反击"关键字后再去学校找武术老师雷纳德，用"反击"关键字对话，最后去找怪物实习，只要被怪物用反击击中后就能习得反击技能。

防御：去学校找武术老师雷纳德，对话"关于技能"，获得铁匠铺送盔甲的任务，完成此任务后就能获得防御技能书，精读后学会防御技能。

风车：学会防御技能后，再回学校找雷纳德，交谈"关于技能"获得风车的关键字，再去敦巴伦找美女武术老师，交谈风车关键字就能习得。



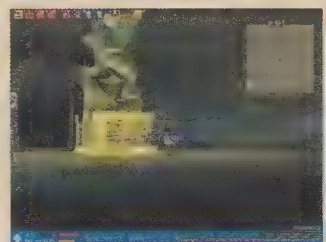
二、技能使用

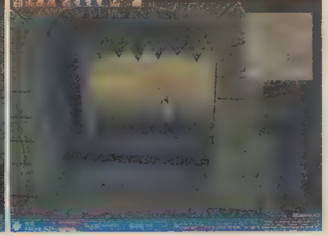
战斗技能分为主动技能和被动技能两种，其中被动技能无需使用，比如格斗精通，此技能等级越高，物理攻击力也越高。

主动技能的使用有一些需要注意的地方，在这里提醒一下大家：

◆ 可以设置在快捷栏，用快捷键就能发动技能。

◆ 技能有蓄力时间，举个例子，如果你使用防御技能的话，技能发动后，防御技能的图标就会在你头上不停的闪烁，大约几秒钟后才会停止，不同的技能蓄力时





间不一样，停止后表示防御技能使用成功。如果蓄力期间被怪物攻击，技能就会被打断而导致使用失败。魔法技能也有蓄力时间，魔法技能可以反复蓄力，比如初级的冰箭魔法，最多可以蓄5次，一次蓄满5个后，就可以连续使用5次冰箭魔法了。

◆ 有些技能可以边走边蓄力，比如防御、重击技能；有些技能只能在原地使用，比如反击技能，所以要灵活运用各种技能。

技能升级需要AP点数，AP点数在25岁之前可以通过年龄增长获得，升级也能获得AP点数，还有就是去做一些特定的任务。技能修炼可以点到技能栏里，看技能升级修炼方法，按着要求去做就可以了。越高级的技能，修炼的条件也越苛刻。

三、对手判断

玩过格斗游戏的朋友都知道，在格斗游戏中不管多厉害的招式都会有破绽，总有相应的招式去克制它。《洛奇》的战斗系统和格斗游戏非常相似，讲究的是招数和招数之间的相克。普通攻击克制重击，重击破防御，防御对普通攻击有效，反击只能用远程攻击破。

知道技能之间相克的原理后，接下去就要学会如何判断敌人的动作。一轮攻击后，敌人会倒地或进入硬直状态，此时它会准备下一轮攻击，如果使用技能的话身体就会发光，这时你就要判断它准备用什么技能了。闪光后：

◆ 慢步行走。这是防御，别犹豫，马上重击它。如果它防御的时候你用普通攻击打它，怪物防住后，会马上反击你。

◆ 向你冲过来。这是重击，站着别动，等它冲到你面前再攻击它。重击只有普通攻击才能破，被它打中的后果很严重。

◆ 站在原地不动。这是反击，用远程攻击技能打它，比如魔法或者弓箭，或者离它远点，等它动。反击这个技能对所有近身攻击有效，所以只能远程打它。

判断敌人的动作需要靠经验的积累，刚开始可能会觉得有点难，玩久了就会养成习惯。

四、练级地点

1~8级：这个阶段去做主线任务、兼职任务，又能赚钱升级也快。如果你实在想练级的话，可以换个地图，去杜嘉德走廊的伐木营地，那里有浣熊和棕狐狸，可以练到7~8级左右。其实做任务升级的速度远比杀怪来得快，而且空手杀会比较辛苦，初期可以买根50块的木棍。

8~12级：8级左右就可以在新手村附近转转了，墓地的白蜘蛛、牧场右侧的红狐狸都是不错的选择，可以试着去杀灰狐狸。10级左右可以组队去新手村左上方的依比地下城，这是一个初级地下城，Boss是一只巨大的蜘蛛，打完地下城后能得到几百块金钱和一个魔法释放卷轴。这个魔法释放卷轴最高C级，最差F级，加在武器上会有附加属性，所以比较珍贵，在游戏初期也算好东西。跑一次蜘蛛洞，就能得到一个，初期也可以靠这个地下城赚点小钱。

12~15级：新手村往敦巴伦的入口处有大批狼群，白狼不要去打，可以在这里杀杀黑狼，经验多，掉的钱也多。

15~18级：牧场右面的黑狼区是不错的选择，掉的钱多，10个黑狼卷轴能换4000的钱，练级速度也不慢。

18~20级：可以组队挑战新手地图右下角的赛尔地下城，这个地下城一个人是去不了的，一定得组队前往。单打独斗的话，可以去打白狼或者赛尔地下城上面的褐色狼。

20级以上：可以去班格看看喽，喜欢单打独斗的可以杀杀地精，喜欢团练可以去敦巴伦杀熊，或者去挑战敦巴伦的两个地下城。■

文/茹

梦幻国度》1.2 版“宠物梦工厂”已经在 3 月 25 日闪亮登场，二次内测号角刚刚响起，我就开始了艰难而有趣的“带宝宝工程”。

宠物在游戏中总是女孩所特别钟爱的，我们亲昵地喊它们为“宝宝”，爱护它，宁愿自己挨冻挨饿、受苦受累也不愿让宝宝受到伤害。宝宝还是“妈咪”的贴身小棉袄，无论顺境还是逆境，富贵还是贫穷，平安还是危险，都时刻陪伴在我们左右。

那么，《梦幻国度》中的宠物该怎么养呢？让我们一起来研究研究吧。

喜获宠物蛋

我家宝宝从小就会拍马屁

首先要做的当然是去领养一个宝宝，最快、最方便的法子是找龙隐村的新人向导大嘴哥(坐标 175:108)。与大嘴哥对话，他请我帮他带个口信给王大婶(坐标:167:97)和猎夫龙九威(坐标:179:88)。我是热心人，当然义不容辞。完成任务回来，发现这趟路没白跑，不止得了 2 个小果丁，还免费获得了一个宠物蛋。

有了宝宝，就该开始养育它啦。双击包裹里有着纯白小翅膀的蛋蛋，就可以在屏幕左上角的宠物窗口看到宝宝的一切情况。查看一下宝宝的初始属性等级，我的 1 级蛋蛋的体力值、魅力值、智力值和活力值分别为 2、2、4、2。记好初始属性后再双击宠物窗口里的蛋蛋，让它活动起来，接着就可以带上蛋蛋去散步打怪喽。

时间一分一秒地过去，蛋蛋跟我的亲密度也不断上升。当宠物窗口的蓝条满时，蛋蛋就升级了。每次宝宝的升级属性都会随机增长，宝宝升一级我就给它量一次三围，记录好它的属性成长，一直重复记录到它 5、6 级的时候。别问我为什么要记录，回头我会告诉你，眼下还有件更重要的事要去办。

眼冒金星的宝宝

只见我的蛋蛋眼冒金星，头顶昏圈，直跟我嚷嚷：“我快饿晕了，你快用薄荷水、草莓仙露、西瓜汁或仙贝露喂我吧！”原来它饿了。看看宠物窗口上的粉红条已经变透明，鼠标点上去只剩下 1 点活力。记住，宠物活动的时候会消耗活力值，如果活力值消耗至 0 的时候，宠物就会昏死过去。别着急，不要马上帮宝宝补充活力值，先把宝宝收回它的小房间，让宝宝休息休息。要知道，现在可是做“希尔多任务”的绝佳时机。

会飞的金鱼

宝宝在自己的小屋里安稳休息，这下不用怕它会饿死了。马上跑去繁荣时尚的长乐城，找到宠物管理员希尔多(坐标 576:493)。哈哈，希尔多要求我在宠物活力值到 1 点时去找他，直接跟他对话，他又要求我给宝宝喂满活力之后再去找他。

该给宝宝补充能量加活力啦，如果你的等级还没到 9 级，就跑去龙隐村找大嘴哥。大嘴哥最有爱心了，会免费帮你复活宝宝和补充宝宝活力哦。如果过了 9 级或者很有钱的话，就可以去龙隐村找赵无双爷爷(坐标 169:72)、长乐城水吧服务生玛丽(坐标 520:519)或者仙霞庄的旅行商人克兰真(坐标 160:259)，购买薄荷水来喂宝宝。

蛋蛋又神采奕奕、精神十足啦，带它回长乐城拜访希尔多，希尔多让我把宝宝升到 2 级后再去。其实我的宝宝已经有 3、4 级了，直接点“好了”就行了。嘻嘻，希尔多好慷慨，出手真阔气，送了我一顶蛋蛋戴的角角帽，还送了瓶薄荷水和珍贵的火龙果。

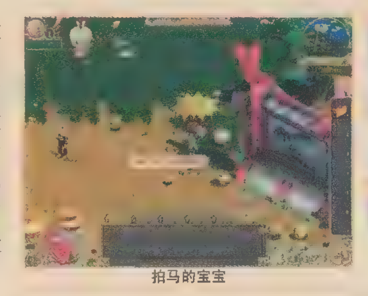
从希尔多那儿学到了好多关于宠物的知识，正好到旁边可可多尔（坐标 571:493)那实践实践。根据宝宝的属性值，我给它学了个烹饪、采集，还学了个背包，更多有用的技能得等宝宝长大一点，属性值达到技能学习要求后才能来学习。如果宝宝到了 15 级的话就可以在可可多尔给宝宝进行第一次进化，这时我的宠物蛋变成了蓝色的生命蛋，孵出来的是一条浮在半空中会飞的金鱼，哈哈。

进化完毕，别忘记给宝宝的技能升级哦。打开宠物窗口，点击升级，能升级的技能会一闪一闪，按照提示要求就能进行宠物技能升级啦。梦幻的宠物很能干，所以给宝宝学习技能很重要。高级装备饰品，还有美味的烹饪食物，都得通过宝宝的巧手做出。切记到可可多尔处学习技能，并时刻留意为宝宝技能进行升级。

在龙隐村和仙霞庄，你还可以找到合成训练员考拉，在她那里练习一下宠物合成的基本操作。合成物品必须依据合成配方，合成配方现在官方网站已经公布了许多，仔细看看，你一定能够合成出想要的道具。

小金鱼游啊游，陪在我身边，看着还算过得去的宝宝，现在我告诉大家为什么要记录宝宝的三围。每只蛋蛋的初始属性跟成长都是不一样的，如果想要培育一个顶尖优良的宝宝，除了好好呵护它，开始的时候就要选只天资好的蛋蛋。注意一下前 6 级宝宝每次升级后的三围，可以协助你挑选出优良品种的蛋蛋。如果每次升级属性点总增长超过 10，一般来说这个宝宝就算不错的啦。

梦幻国度的宠物是“敢说、敢做、敢当”的好宝贝，除了贴心陪伴，它还能帮着背东西、拣东西、缝衣、制武器、造首饰、炼丹药、做饭，还能帮主人送信、交易，甚至摆摊做买卖吆喝。更多形态的宠物，更多机灵的宝宝，更多能干的小家伙等着你去领养。赶快加入《梦幻国度》，亲手培养一个属于你自己的无敌宝宝吧。■


拍马的宝宝

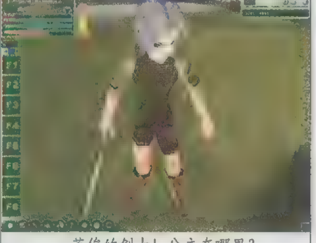
图解初体验

文/冷月

东方传说》是一款带有西方奇幻色彩的中国武侠式网游，里面的几大职业特色，相信大家都已经清楚，在此我就不赘述了。近期游戏已经开始全面公测，下面就请各位跟我一起开始东方传说中的奇幻之旅吧……

* 创建人物

一开始的默认角色实在够难看，于是我调啊调，终于调整出一个比较漂亮的角色。怎么样，还可以吧？



英俊的剑士！公主在哪里？

* 武器装备

在东方传说里，武器装备界面的调整和大多数网游差不多，很简单的武器栏，防具栏等等。点击物品，然后将其拖拽到相应的栏目中即可。

这个POSE摆得不错吧~

* 战斗经验

一款优秀的网游，激烈的战斗是不可缺少的，东方传说也不例外，在这款网游里，多数怪物造型都非常可爱，攻击方式也非常好玩儿，不是拿头撞就是拿屁股拱。

创建人物之后，玩家将出现在新手村，这个构造简单的村庄将提供给一个初级玩家最基本的需求。在村落中心位置，有各种职业的公会供玩家领取感兴趣的武器。有刀、剑、斧、杖等等。

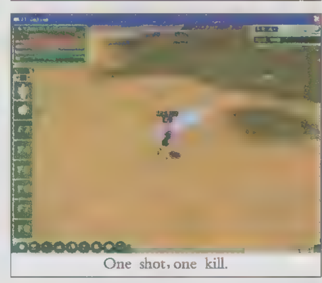
漂亮MM给了我把短剑，嗯！不错~

在与怪物战斗中，视角的调整很重要，否则遇到个主动攻击的怪物，如果视角没调整好，没准它就从旁边蹦出来给你一下。这对初级的玩家可是非常致命的。

视角的调整为：用鼠标轻触屏幕的边缘，即可左右转动视角，但是转动速度不是很快，所以要随时保持警惕。滚动鼠标滑轮，可以放大缩小视角，可调节的幅度非常大，相信找到一个合适的视角非常容易。

攻击怪物的方式也很简单，双击想攻击的怪物，屏幕上端即出现怪物的血槽，人物就会连续攻击怪物直到对方死亡。值得一提的是，由于初期怪物很小，点击的时候一定要准确，否则就会出现攻击怪物一下，然后跑到旁边挨打的局面。非常不爽……

独孤九菜刀之横断乖思！

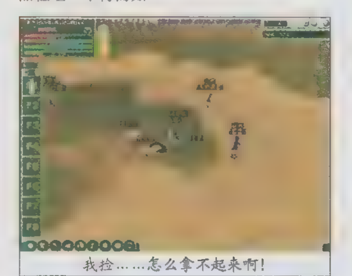


One shot，one kill.

当你把怪物杀死后，会有一个非常新鲜的东西出现，很像"鬼武者"的吸魂模式，有蓝绿黄三个小点出现并吸附到你的身体上。分别是内力、法力、经验。我发现这个设定之后感觉非常有意思，经常打死小怪以后远远跑开，看着三个小点在空中划成三道优美的弧线追随而来。

好象鬼武者般的吸魂模式

不知道为什么，我在练级过程中只发现过一次物品掉在地上的情况（不知道是不是玩家扔的），在打怪过程中，地上没有任何金钱或物品，但打开物品栏之后，会发现怪物身上的东西全都自动跑到里面去了，难道是个BUG？还是《东方传说》本来就具有自动拾取功能？或者是自己应得的物品会自动跑道物品栏里？不得而知……

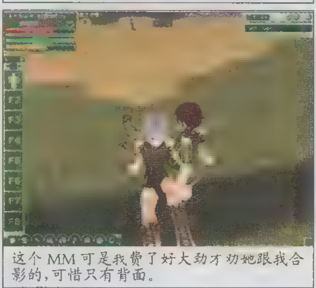


我拉……怎么拿不起来啊！

和大多数网游一样，当玩家体力殆尽的时候，坐下会恢复体力，在《东方传说》中，休息又分为坐下和躺下两种，躺下时恢复体力比坐下快，站着恢复最慢。

坐地上没关系吗？远处那么多怪物。

不管了，躺下休息会

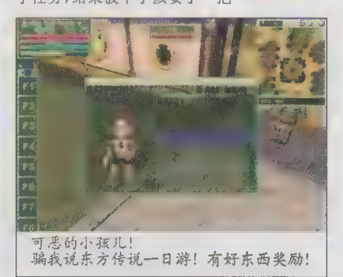


这个MM可是我费了好大劲才劝她跟我合影的，可惜只有背面。

"咣当当！"恭喜你，人物升级了！升级之后点击属性界面，会出现力量、智慧、机敏、根骨、幸运5个选项，如果你选择战士职业，建议以力量和机敏为主，如果你选择法术职业，那就多加些智慧和根骨吧，但多元化的选择才会充分体现游戏性。希望玩家们能研究出更新颖的加点方式！

怎么加点好呢？

一个游戏的内容是否充分，是否吸引玩家，任务系统是非常关键的，我在新手村接个小任务，结果被个小孩耍了一把……



可恶的小孩儿！
骗我说东方传说一日游！有好东西奖励！

有生就会有死，即使在游戏里也不例外，这不，我已经挂点了（哦！应该是我的人物已经挂点了）。在人物死亡后，你可以选择原地等候玩家为你复活，还是直接复活到记录点。在初期，几乎没有谁能复活其他玩家的，还是乖乖回到记录点从来吧。

死亡之后的情景，还有块墓碑。

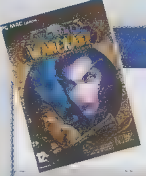
最后介绍的是动作，东方传说中人物的动作非常好玩儿，请看下面的截图。

精灵古怪的挑衅动作

至此，《东方传说》初级体验就告一段落了，总体来说，这款游戏的可玩性相当大，上手也比较容易，对于刚接触网游的玩家来说也不是很难。画面、声音的效果都比较不错，值得一提的是音乐，风格各异的音乐成为东方传说中一个值得关注的亮点。在交流方面，《东方传说》延续了网游一贯的风格，各种聊天好友性能丰富，使您联系在线与不在线的朋友都非常方便。最后期待与你在《东方传说》中相会。■

del.icio.us/play2005

为了加强和完善"极限攻略"栏目的实用功能，给玩家提供更及时丰富的游戏指导信息，《家游》从本月开始设立新的"网摘"版块，收集互联网上有关近期网络游戏与单机游戏的攻略、心得和研讨等资料。为避免读者在浏览时输入冗长网址之苦，请大家牢记《家游》网络收藏夹地址（*http://del.icio.us/play2005*），精彩内容，轻松点击！



●国家地理魔兽世界数据库

（截至4月19日）收集了《魔兽世界》中的14598件装备，14133种怪物与NPC，2331个任务，1466个技能，885个配方，15548个玩家档案，便于查询。

推荐指数：★★★★★

●《梦幻之星在线：蓝色脉冲》[illegible]

PSOBB玩家的必备工具，详尽的数值、算法和任务介绍，以及各类攻略和心得。

推荐指数：★★★★☆

●魔兽精灵资料网——[illegible]

（截至4月19日）同样是大型的《魔兽世界》数据库，收集2277个任务，16824个NPC，21413个物品，1730项魔法技能。

推荐指数：★★★★★

●《劲乐团》新手必看[illegible]

故障篇、游戏篇、危险篇、常用官方网站入口、部分战队网址、常用资料/好帖链接……喜爱这款音乐游戏的玩家可别错过。

推荐指数：★★★★☆

●《魔兽世界》画质与流畅[illegible]

《魔兽世界》的默认设置是暴雪为追求稳定性而作的推荐，此文为大家提供的是既能保证流畅度、又能将画质有效提升的最佳优化方案。

推荐指数：★★★★☆

●《航海世纪》公测最新资料[illegible]

世界地图、练战、探险、跑商经验、剧情和图纸任务流程等，新加入的水手不用犯愁啦。

推荐指数：★★★★☆

●史上最强的《魔兽世界》资料[illegible]

（截至4月19日）汇总网络上流传的各种《魔兽世界》资料，以树状结构清楚地标注出了职业、任务等基本资料和经验心得。

推荐指数：★★★★☆

●《希望Online》游戏资料[illegible]

十全大补贴，初心者篇、剑士篇、骑士篇、法师篇、祭师篇、小丑篇、铁匠篇、PK篇、连续技篇、宠物篇、合成篇、钓鱼篇、任务及声望篇、赚钱篇……

推荐指数：★★★★☆

●《仙剑奇侠传》经典[illegible]

对于看了电视剧想去怀旧或者"补习"的玩家而言，很有参考价值。

推荐指数：★★★★☆

●《新绝代双骄Online》[illegible]

绝代地图、门派的加入、怪物的等级、门派技能介绍、练功心得总论，《新绝代双骄Online》玩家必看。

推荐指数：★★★☆☆

●《天堂II》第三章[illegible]

现阶段关于《天堂II》第三章的所有重要资料的汇编，一贴拥有，别无它求。

推荐指数：★★★★☆

●《飙车Online》[illegible]

如何更疯狂地飙车？此贴为大家介绍了各种飙车技巧，包括终极手动档篇、赛车技巧之弯道天书、加速度调研、弯道技术、漂移详解等。

推荐指数：★★★☆☆

●《天堂II》第三章[illegible]

旧技能变化、新增装备、新增特效、新增道具、副职业系统、战斗意愿系统等新元素的文字介绍。

推荐指数：★★★☆☆

●《梦幻西游》40级以上[illegible]

各位朋友，相信这个等级的朋友绝大多数都是在抓鬼或跑商吧，这里给大家介绍个更快的方法——种族任务。

推荐指数：★★★☆☆

●天空网游宝典

"玩家桌面上的网游专区"，天空游戏网研发的针对国内运营中的各款网游的本地资料查询工具，下载后可实现资料查询搜索、自动更新等功能。

推荐指数：★★★★☆

●《封神榜》爆点收集贴

网站各大论坛上关于绿装、宝石、黄金爆点资料的大收集。

推荐指数：★★★☆☆

星球上的拉古奥尔秘密

I

先驱者2号"大型移民飞船的窗外,星空浩渺,亦真亦幻。蓝色的天空如一潭深不见底的神秘湖泊,上面点缀着一朵朵硕大、晶亮的星辰,好像浮在湖面上的洁白兰花。

这样洁净、璀璨的星光,在那个因科技高度发达而污染严重的地球上是看不到的。

也正是因为污染,人类才决定移民外星,当宇宙无人侦察机发现了一颗适合居住的星球后,人类的计划也随之开始。七年前,大型移民船"先驱者1号"首先登陆这颗行星,建造了中央圆顶屋的初期开发基地,并进行各项调查与研究,为将来的人类大型移民做准备。这颗行星就是"拉古奥尔"。

转眼七年过去了,在确认行星适合人类居住后,运载着大量移民的"先驱者2号"也已抵达拉古奥尔的外轨道。我们即将在这里展开一段崭新的生活。

正当我凝视窗外的时候,随身携带的电子邮件传送系统提醒我收到一封总督府里来的邮件,总督泰雷尔请我迅速前去,有要事相商。

总督面色严峻。他已经等了我很久。

"苏蒙,你来了。"

"到底发生了什么事?"

他叹息一声,告诉我最近发生的一件可怕的事情。

原来,"先驱者2号"正与中央圆顶屋进行通讯的时候,拉古奥尔的表面突然发生了不明原因的大爆炸。爆炸后,"先驱者2号"与中央圆顶屋和"先驱者1号"失去了所有的联系。

"奥斯特博士呢?"

奥斯特博士是亲手创造我的人,我对他有很深的感情。

我虽然是机器人,但控制我的内部计算机(类似人类的大脑)采用的却是含有与人类完全相同的DNA(脱氧核醣核酸)构成的DNA处理器(DPU,DNA Processor Unit),这使我不但具有超强的运算、分析和记忆各类数据的能力,智商远高于人类,而且在模仿人类的各种行为上,也同样优秀。敏捷、有力,可以轻松娴熟的掌握一切工具,包括武器,我具备一名优秀的赏金猎手的所有品质。

泰雷尔总督忧心忡忡地看着我,说:"就连我的独生女莉可,也音讯全无,所以……我想委托你前往拉古奥尔调查事情的真相。"

"请您放心,我一定会找到奥斯特博士和莉可小姐,弄清事情的真相。"

II

和我一起乘坐时空穿梭机进入拉古奥尔星的还有一个名叫艾尔诺娅的女机枪兵和魔法师马莎。

艾尔诺娅是蒙塔玖博士制造的一款具有感情的智能机器人,令我略感吃惊的是,她竟然可以和玛古自由对话,这或许是因为她和宠物玛古使用的是同一种"技术"制造而成的吧。对我来说这当然再好不过,她可以帮助我熟悉掌握喂养玛古的技能,再由玛古来提高我的攻击能力。

马莎是为了寻找失踪的管家布兰得而加入我们的队伍,她总是沉默寡言,好像在诅咒这场突发的事故。布兰得或许是马莎的恋人吧,我没有问。

拉古奥尔其实是一个风景秀美的星球,我们在这里感受到了以往只存在于想象中的"鸟语花香"。但旅途并不如环境般富有诗意,我们在这里遭到了许多动物的攻击。

根据我以前阅读的资料,这里的动物体型虽大,但应该很温顺才对,为什么现在它们变得如此狂躁凶猛?

马莎把她对布兰得的担心,变为愤怒发泄在了动物身上。她不断冲入动物群中,那情景真有些恐怖。动物杀之不尽,不断向我们扑来,草地上很快便血流成河。

我杀死一只狂狼,抹去溅在身上的血,正准备射击另一只巨蚊,猛的听到身后传来艾尔诺娅的惊叫声。扭头一看,一只黑猩猩正张牙舞爪地向她扑去。连日的并肩作战,患难中的我们已经互有好感,见她身处险境,我奋不顾身地冲过去,挡在她的身前,黑猩猩的利牙一下咬住了我。艾尔诺娅吃力地抬起机枪,将猩猩射死,然后感激地看了看我。

那一刻,我仿佛从她的眼眸中看到了爱意。

III

这么多天来,我们始终处于危险之中,却没有调查出任何头绪。森林中动物的狂暴化,中心圆顶地下出现的巨大的龙,洞窟中的动物和植物被

巨大的蜈蚣注人体液而变异……这一切令人触目惊心。

接着，我们发现了布兰得的尸体残骸。马莎不堪刺激，出现精神分裂的症状，我们不得不把她送回“先驱者2号”。

那个黄昏因为少了马莎而更显得寂静，当厮杀的喧嚣突然归于平静，周围的景色一瞬间变成天堂的花园，我握着艾尔诺娅的手坐在一棵树下，像恋人一般。

接下来的调查，我们终于有了重大突破。对照资料我们发现，“先驱者1号”上记录在案的总人数和物资的消耗量并不相符。“先驱者1号”原本是设计成可以在卫星轨道上解体，然后再在地上重建成城市的。但完成后的中心圆顶比原计划小了12%。那12%的物资被用作什么了呢？

我们感觉自己正在渐渐接近一个可怕的阴谋。艾尔诺娅建议我把这一切汇报给泰雷尔总督，我想了想，决定等真相大白时再告诉他。

我们进入了坑道地带，这些建筑的深度真是让人匪夷所思。更叫人吃惊的是，坑道里满是被异化的军用兵工机械。它们好像是一些试验失败后的结果。

坑道尽头的门封上写着一些古代文学，我的大脑将它破译了出来。

“光，影，对无，存在，无限，结印，木特，地炭，钵姆。”

“木特，地炭，钵姆”，这是三件怎样的物品？封印吗？是那三个纪念碑吗？打开这三个封印之后呢？我一面把发现的情况输入脑磁片上，一面满怀着疑问往遗迹地带进发。

Ⅳ

遗迹地带依旧布满稀奇古怪的怪物，眼前的惨象触目惊心，满眼是军队留下的残骸，“先驱者1号”的军队全部被埋葬在这里了吗？我们在变异的怪物中杀出一条血路，进入了一个大型的广场。这里耸立着一座巨大的纪念碑，政府曾说这是为了纪念“先驱者1号”进驻拉古奥尔而建造的。但从纪念碑上奇异的古代文字来看，怎么也不象是近代修建的东西。

我继续解读纪念碑上的文字。

“有光就有影；有对等就有对异；不存在的存在。”

“有型之物的转生之宴，无限的律就在这里。”

这是什么意思？我的大脑陷入了漫长的思考。

最后的结果让我大吃一惊。

从已获得的情报来看，拉古奥尔并没有什么古文明。这里应该也不是什么遗迹。难道这里是宇宙船？一艘巨大的宇宙船？但好像又不仅仅是宇宙船。是棺材？那么里面封的是谁？连同宇宙船被埋在这个星球上的是谁？这么做的原因又是什么？

有一点已经很清楚，“先驱者1号”一定是误开了这扇封印，这扇被禁闭的门，才遭到了灭顶之灾。大爆炸，所有的人全部失踪，动物被狂暴化……

封印里到底是什么？

“有形之物的转生之宴，无限的律就在这里。”

重读这句话的时候，我的脑中忽然划过一道闪电。想起来了，奥斯特博士曾经对我提起，自宇宙源起，“有光就有影，有对等就有对异，不存在的存在”，那时存在着一个来自“深远之暗”的怪物：暗黑佛。

它来自深远之暗的无限憎恨和悲怨，它是一切罪恶的精华，早在我们所知的文明形成以前，它就被“神圣的光”所封印。每隔一千年，它会重新复活一次。它没有实体，因此可以存在于平行的时空之中，无论被打倒多少次，都会重生。

一千年前，它被拥有“神圣之光”的民族封印，关在宇宙船中，放逐到这个行星上。既然博士知道这个秘密，政府为何还要选择拉古奥尔作为移民地？

真相在我脑中渐渐形成。所谓的“先驱者计划”绝不简简单单是一个移民计划，暗黑佛的传说在古文明的文献中一直保留着，利用暗黑佛的力量得到强大宇宙帝国的先例也绝不仅仅是一两起。政府显然隐瞒了情报，他们想利用那12%的物资去寻找暗黑佛的力量，然后借助“暗黑佛”的力量，成立强大的宇宙帝国。

我的心中一片冰凉。

Ⅴ

纪念碑开始剧烈摇动，暗黑佛准备摧毁封印而出。最后的决战即将来临，我们根本无法抵挡它的力量。

我回头看看艾尔诺娅，她的眼中交织着坚毅和柔情。

“你快走，这里我来对付！”

“不，我要和你在一起。”她坚定地说。

正在这时，纪念碑“轰隆”一声碎裂，一个可怕的庞然怪物从中钻出。它迈着大步向我们走来，大地在颤抖。

“快走！”我喊道，“我来拦住它。我们俩必须有一个人逃走，把消息报告给特雷尔总督，才能拯救那些移民。”

她的眼中流下了泪水，这是我第一次看见机器人的眼泪。“我舍不得离开你。”

我一边端枪向暗黑佛射击，一边焦急地催她快走：“别担心我。等一下我把我的记忆磁片拿下来给你，如果人类有办法打败暗黑佛，救出奥斯特博士，或者是等到将来有人像奥斯特那样可以制造机器人，你就把我的记忆磁片交给他们。那时，我会复活和你在一起的。”

她对我的话半信半疑，仍不肯离去，这时，暗黑佛已经开始向我发起了攻击。强大的光力量击中了我的双腿。

“快走！记住我！等我复活时再与你相爱！”我积蓄起最后的力量，托起她，把她推入时空穿梭机。

她一下子消失了，安全了。我的手背上还留有她的一滴泪水。

我回过头，面向可怕的暗黑佛，射出了我的最后一枪。■

家游竞技场 PLAY! ARENA

电竞对人生之意义?!

——写在 WEG2005 北京决赛之后

第一部分 回顾

魔兽争霸
Moon[one]
SK.Zacard
YolinY.Sky
MAGICYANG

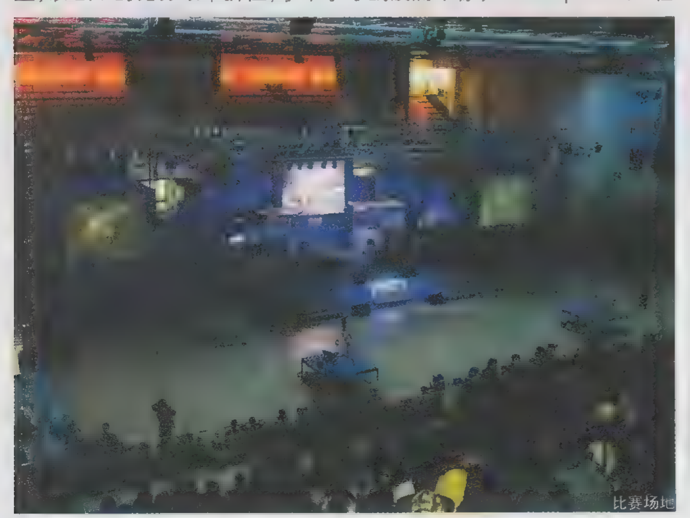
1.魔兽争霸

本次 WEG 魔兽项目欧洲选手集体沉沦,在韩国预选赛上亚洲选手就包揽了四强。3 月 19 日,WEG2005 第一赛季决赛在北京广安体育馆上演。魔兽项目季军争夺战上 YolinY.Sky 3:1 击败了 MAGICYANG;而在世人瞩目的决赛中,恐怖的 Moon[one] 继续着令人难以置信的状态,直落三局 3:0 轻取 SK.Zacard,从而也以一场未负的骇人战绩夺得本次 WEG 的总冠军! 可以说本次 WEG 魔兽项目带给世人最大的震撼就是 Moon[one]的崛起和使他一时无敌的暗夜精灵"乱矿流"。乱矿流的核心思想就是占领经济,这个思想也是众多"星际争霸"的战术思想经历 5 年多磨砺得出的精髓。然而 TFT 发布都几年了,在 Moon[one]之前,却从来没有人把乱矿流应用到魔兽当中来,这点的确值得魔兽圈内人深刻反思。在 1.18 补丁的发布后,暗夜精灵族在乱矿流战术当中起主要作用的兽王、火魔等单位受到了削弱,那么乱矿流是否只是昙花一现?目前众多职业选手和资深玩家也在讨论和实践当中,暂时没有定论。笔者在此谨认为:在经过适当的改进后,在合适的地图上,在使用者拥有良好的双线甚至多线操作能力的前提下,乱矿流还将作为一种经典的战术存活很长时间。另外,魔兽作为主流的 RTS 竞技项目,其在种族平衡性上仍然存在争议,1.18 补丁的发布或许会改变现状,但星际经历五年修改仍无法完全平衡的例子表明魔兽乃至未来的竞技 RTS 都不可能摆脱种族平衡性这个瓶颈,还得继续挣扎。

反恐精英
NOA
4Kings.Intel
Mousesports
Team GameCo

2.反恐精英

CS 项目决赛中对阵双方为 NOA 和 4Kings.Intel,比赛依旧采用三图两胜制,地图分别为 de_dust2、de_nuke 以及 de_train,而夺标热门 NOA 在先输一盘的不利局面下,最终连扳两盘,以 2:1 的比分艰难折桂;季军争夺战波澜不惊,Mousesports2:0 轻取 Team GameCo,至此四支欧美豪强排定了座次。



比赛场地

现场观众

现场观众

德国战车 Mousesports

选手在比赛中

夺得冠军的 NOA

CS 亚军 4Kings.Intel

魔兽争霸四强合影

对于这四支队伍来说,GameCo 无疑是最令人失望的,在 WEG 开始之前,人们都把这支 CPL 季军队伍看成是唯一能对 NOA 构成威胁的力量,但 GameCo 在韩国令人吃惊的连续负于亚洲队伍,而在通过"wNv 窥屏事件"不光彩的晋级 4 强后,GameCo 并没有在北京振奋起来,季军争夺战中负于 Mousesports 的全体 GameCo 队员的脸上看不到一丝失望的表情,也许在异乡经历了一个多月的线下联赛,GameCo 的队员真的累了。这支曾经充满了无限豪情的北美劲旅,前途令人担忧。

从失望到令人记忆深刻,那就是 4Kings,GoodFella 的加盟让这个本来就具有一定实力的队伍凝结成为一支顶尖的世界强队。虽然上两届

夺冠后 NOA 出席记者发布会　NOA 赛后为幸运观众签名　夺冠后的 Moon[one]　Moon[one]赛后回答观众提问

CPL 连续获得 13-16 的名次让外界对于这支队伍实力的怀疑从来没有停止过，但现在这个亚军应该会给 4Kings 未来的发展打下良好的基础。在 WEG 所有的比赛中和 NOA 打成 2:2 证明了这支队伍从 CPL 冬季锦标赛后确实获得了进步。

兢兢业业的 Mousesports 无负于他们德国劲旅的称号，这支队伍经受了太多的磨难，拥有众多天才却永远只能是 CPL 季军的宿命不知道让多少玩家为之扼腕叹息，而在后 Johnny.R 时代的 Mousesports 注定又要经受考验。在 WEG 韩国预选赛上和 NOA 的精彩对决让玩家们看到了 Mousesports 崛起的势头，而在北京决赛上出现的 Mousesports 更是比以往有了很大的变化，他们能够在对手找到他们防守破绽的情况下，迅速调整自己的防守策略，解决了自身最大的问题。最让人兴奋不已的则是，不管是同 NOA 还是 GameCo 进行比赛，Mousesports 没有让以往以个人能力为自豪的北美战队在 1v1 的情况下占到一丝便宜，我们期待 Mousesports 在 2005 年能够取得好成绩。

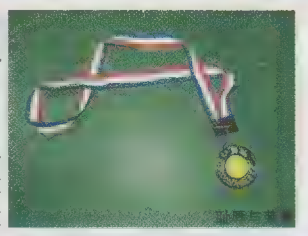
NOA 无疑是最出色的，在韩国预选赛开始前 NOA 表现的过于散漫，以致于国外很多资深的电竞评论员都不看好他们，但 NOA 用事实证明，他们没有辜负玩家的期望，他们确实是当今世界 CS 的王者。而在夺取了本次比赛的冠军之后，NOA 又在 4 月初做出了重大决策，对阵容进行了调整：挪威天才 Element 远赴巴西，加入了称霸南美的 Mibr，准备开创另外一个大场面，而在 NIP 郁郁不得志的瑞典悍将 Fisker 被 NOA 吸收入队，来代替 Element 的位置，而 Fisker 的率直个性以及勇猛的作战风格相对于 NIP 来说，更适合 NOA，这样的变化使 NOA 越来越像一支强大的国际纵队。值得关注的是，Element 的每次转会都让世界 CS 的格局发生重大变化，这次应该也不例外，那么现在世界上哪支队伍是最好的，对于这个问题的回答恐怕不会那么简单，但今年夏天的世界 CS 一定会很精彩，NOA、NIP、Col、Mibr、4Kings、新 SK……让我们拭目以待。

第二部分

1.中韩职业选手差距在逐渐拉大

在 WEG 赛事结束后，不得不承认的是，中韩两国职业选手的差距在拉大，这些主要体现在综合素质上。不要拿 CS 队伍来做比较，虽然两支中国 CS 队伍的表现可圈可点，但在这个欧美选手擅长的 FPS 项目上，亚洲的总体水平是世界二流，没有比较的前提。对于亚洲人善长的 RTS 项目，中国两名选手在四强对抗中双双败给了韩国人，一次比赛的胜负也许说明不了什么问题，但如果去挖掘一些深层次的东西，你就会明白很多。

先来看一张图，这是韩国的职业选手在失去比赛之后的一张表情集合图，从这些表情当中就可以看出来韩国的职业选手对比赛的胜负是多么看重，相信第一次看到这张图的人都会和笔者一样感受到深深的震撼。对于这些韩国选手来说，失去了比赛意味着耻辱，没有比耻辱更强大的情感了。有人说整个社会都曾经是靠耻辱凝聚在一起的，耻辱会让这些韩国选手人产生无限的力量，从而更加努力的练习，赢得以后的比赛，耻辱越多，荣誉越多。而且最关键的这并不是个别现象，这是一个集体现象，这样就更让人感到可怕了。对比来看，笔者经历了电子竞技转正年至今国内所有的重大电子竞技赛事，从来没有一个中国选手在失去比赛后，让人感觉到他是像韩国选手那样在乎比赛，没有，真的一个也没有。



此外，经济方面的因素多少会对选手的成长有所影响。4 月 13 日，韩国著名星际争霸战队 SKT1 同著名选手 Boxer 等 8 名一线选手成功签订 2005 赛季的新合同。其中 Boxer 的基本年薪为 1 亿 8000 万韩元（1 人民币约等于 150 韩元），加上其他奖金最高可再获 8000 万韩元，而且还约定根据 SKT1 在 2、3 年内的成绩还可以有追加的奖金。随着这次新合同的签订 Boxer 又一次创下了电竞选手最高年薪 2 亿 6000 万的世界记录，而在国内，这个数量级的薪水恐怕是任何一位选手想也不敢想的。

其次，韩国选手的心理素质良好，这个从各类大赛当中明显就可以看出来。韩国选手通常都会给自己强烈的心理暗示，相信自己能够战胜对方，而且能够处乱不惊，超水平发挥。相对来说，中国选手在这方面总体做得还不够好，经常轻易放弃比赛，在同实力占优的对手交手时，往往未开始比赛就觉得结果已定。

最后，就是训练方法上存在着较大差距。对于两个同等水平的选手，训练方法会决定选手的上升空间和上升速度。论练习时间，国内职业选手当中也有非常勤奋的，并不输于韩国职业选手。但韩国的训练方法明显占优，WEG 韩国预选赛中，中国 5 名魔兽选手初到韩国时对 WEG 的赛制非常不适，甚至无法进行正常的训练，OGN 为此还特意邀请 Dayfly 担任中国的教练，在训练方法上给予指点。诚然，韩国训练方法的先进得益韩国职业联赛五年的沉淀，但另一方面韩国选手非常勤奋、勇于创新，经常能钻研出新奇的战术来。前面提到 Moon[one]创造了暗夜精灵“乱矿流”，还有在 2004 年 WCG 美国总决赛 CS 项目 3、4 名争夺中，Maven 赛前彻夜未眠研究 SK 的战术，最后爆冷击败无心恋战的 SK 获得铜牌。不要看不起这块铜牌，那是全亚洲 CS 玩家的骄傲。而国内选手在练习当中往往形成思维定式，麻木而重复的练习使人变得机械而不知变通。这都是我们需要努力改进的地方。

2.电竞对人生有多大意义?!

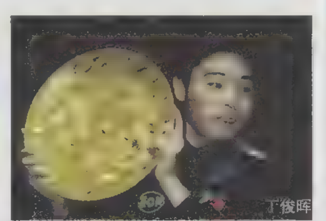
3 月 19 日当天，广安体育馆外有近千名无票可进的观众；对于在体育馆内的两千余名观众来说，由于中韩两国政府官员的出席，比赛现场禁止携带罐装饮料入场，而比赛原定在下午 1 点开始，但由于赛事组织上的各种不足，导致比赛在下午 5 点才正式开始，这也创下了一个尴尬的记

韩国选手失去比赛后表情集合

无票进场的部分观众

录。但从现场来看，虽然口渴和比赛延迟给观众带来了焦躁和不安，但退场的人并不多。在比赛开始后，现场的火暴气氛更是不输于2004年的中韩对抗赛，从这些细节上，我们看到了电子竞技在中国的影响力。今年春节过后，南京钟山学院的电子竞技专业正式开学了，各地的游戏学院如雨后春笋般建立，越来越多的电子竞技赛事将要进行，越来越多的年轻人投入到电子竞技当中来，人们都对电子竞技报以乐观的态度，但电竞对于人生有多大意义呢？

首先，从社会对于电子竞技认可程度来说：先退后一大步，承认CS作为电子竞技主流项目是暴力的，至少表面上如此。从这点来说，很难说服主流舆论和不玩CS的人理解CS，如果早在2003年就传播这样合情合理的CS理念——CS只是一个中性载体，一群追求自己电子竞技理想的年轻人通过CS来交流和沟通建立自己的团队——相信中国CS不会走入到现在的宣传困境当中，而要改变这种现状，中国的电竞媒介和相关从业人员以及所有的电子竞技爱好者都要集体担负起责任来。值得欣慰的是近年来实况足球、极品飞车、FIFA、NBA等体育类和竞速类电子竞技项目迅速崛起，这些更加适合中国国情的竞技项目会帮助人们来全面认识电子竞技。再退后一大步，承认电子竞技和网络游戏一样容易让人上瘾。但是理智的分析，电子竞技本身并没有错，错误的是人们自身对待电子竞技的态度。这就牵扯到了教育问题，分析到最终得出的结论还是社会总体文化程度没有达到一定的水平，导致人们对新事物的接受过程延长。而事实上，上面退的这两大步完全没有必要，将这个社会的某些瑕疵和电子竞技联系起来的做法是一种不负责任的做法，善与恶共存于每个人的身上，态度决定一切。如果社会能够正确的认识CS，认识电子竞技，共同把CS和电子竞技的负面作用降低到最小程度，那么社会也就能为电子竞技营造出一种良好的氛围，竞技的群众基础就会加强，中国的电子竞技才会有美好的明天。


丁俊晖

孟阳（中）

其次，职业化的电子竞技，大多数人认为这是一个笑话，但事实并不是这样，电子竞技是非常有潜力的一件事情。如果回顾电子竞技的发展历史，你会发现电子竞技所面临的情况和大多数传统体育项目一样，会遇到曲折和瓶颈。如果告诉你电子竞技是比台球更具优势的体育项目，也许你又会大笑，但事实确实如此。我们所看到的现状是，丁俊晖为中国拿到了第一个斯诺克世界冠军后成为了整个民族的自豪，而同样拿到中国第一个单项电子竞技世界冠军的孟阳，又有几个人知道呢？而且从各自领域比赛的分量来说，CPL绝对比中国公开赛的级别要高。同样是国家法定的体育项目，差别就这么大，这是多么令人无奈啊！

最后，目前来说完全是一帮年轻人在推动电子竞技这个看似庞大的行业前进。然而，对于这些年轻人，尤其是对那些没有赞助的二十来岁的孩子来说，为电子竞技付出的代价太过于昂贵了。

如果你是一个大学生，正在努力选择自己的未来，而你更知道大学毕业以后的生活已经不能再当作一种玩笑，也许你会开始思索。如何使自己的电子竞技梦想真正成为一种现实？而要使这个梦想成为现实需要付出多大的努力和经济上的代价？你有必要去花费这些时间和努力去体味在电子竞技当中的胜利和失败吗？你是否该花费更少的时间在电子竞技上面而拥有更多的时间去做其它你“应该”做的事情？

对于一个普通的年轻人，你必须为你的电子竞技梦想寻找一份收入稳定的工作。因为只有稳定的收入才能带给你良好的练习条件，有了良好的条件你才有可能提高你的竞技水平，之后才有可能在大型赛事当中取得成绩，有了成绩才有可能赢得赞助。请注意，后三项是有可能，也就是说并不是你付出了这些就一定会有结果。事实上，核心的职业玩家是横亘在想介入电竞的普通玩家们面前的一座大山，后者根本无力与其竞争，而且即使在职业玩家当中，也只有精英中的精英才有机会去参加ESWC、CPL、WEG这种电子竞技的终极赛事。

还有一个看起来很没有说服力的言论，很多人都认为国内目前的绝大多数顶级选手都是家境相对比较好的年轻人，他们的父母给予了这些年轻人实现梦想的机会。有人可能会对此嗤之以鼻，但请读者思考一个问题，为什么北欧的优秀CS团队层出不穷，除了天赋，能说明问题的还有经济方面的原因。在芬兰、瑞典、丹麦这些国家，如果你是一名热血的CS青年，你投入到了这个圈子内，但你并没有获得成功，没有关系，这些国家的高社会福利制度保证你不会穷困潦倒，你甚至在打几年CS后仍然可以选择继续上大学。但在中国，上大学的竞争是多么激烈，如果你在大学和电子竞技两者当中选择了后者，那么你就要做好为理想付出青春和前途的准备。

看完上面这些，如果你是一名浮躁的想投入电竞大潮的年轻人，那你该考虑如何把现实与激情很好的融合在一起？你是不是真的能献身于这项事业当中？请你慎重考虑你的前途和未来。

中国第一批电子竞技人群绝大多数是星际玩家和CS玩家，这些人当中的精英有相当一部分成为目前的电子竞技从业者，他们努力的为中国电子竞技崛起奋斗着。目前第二批电子竞技人群当中也有很多人正在或者将要投入到电子竞技行业当中来，有一点可以肯定的是，当进入这个行业的人越来越多的时候，电子竞技对于人生的价值也就越来越大了。

后记

让我们再回归到电子竞技发展本身。2005年3月初，韩国爆出了电子竞技史上最大的丑闻：MBC黑幕事件。这次事件对于国内外的电竞赛事都是个警示，倘若其被隐瞒下去或者被揭发的晚一些，也许全球各国大大小小的联赛都已经病入膏肓了。目前国人至少在态度上已经开始把电子竞技当成一个体育项目来看待。那么，传统体育项目所存在的一些阴暗面也会同样体现在电子竞技里，而其实这些阴暗面早就存在了：代打、暗箱操作、处于竞争关系的赛事互相拆台等等。国内目前所举行过的所有电竞赛事当中，有几个是事后没有引发过争议的？诚然，作为一个没有发展成熟的体育项目，这些现象在电子竞技未来的发展当中永远无法回避，但如何建立一个良好的环境，促使电子竞技早日成熟起来，能真正成为一个相对健康的体育项目，都是值得我们思考的。

电子竞技转正都一年多了，至今国内的电子竞技赛事还没有一个真正统一的电子竞技协会来管理，因此也没有统一的比赛制度，从而导致了一些赛事之间相互的恶性竞争和赛事组织的混乱，还有一部分人想借着电子竞技大捞一笔，这都严重阻碍了电子竞技在中国的发展。另一方面，电子竞技本身属敏感的游戏产业，加上受到网络游戏的牵连，一些想大力投入电子竞技的资本力量对国家的相关政策总是感觉到很迷茫，觉得无法适应多变的游戏产业政策，从而犹豫不决不敢投入，这令中国电子竞技的振兴丧失了重要力量。但是，如果仔细分析电子竞技产业，它是高科技领域、互联网领域和文化娱乐领域创新结合而产生的一个健康的新兴产业，对于健康的新兴产业，政府一向会采取扶持和监管并重的手法。相信随着电子竞技突飞猛进的发展，相关部门也将会积极调整自己的政策，引导中国电子竞技健康向上的发展。■（文/Magicboy）

ACON5 北京赛区决赛

——SoZ.Handme vs. Eat

随着天气的转暖，不少大型赛事即将拉开帷幕，喜欢电子竞技的玩家们也将迎来一年中最快乐的时光。

作为今年最早在国内打响的赛事，ACON5 自开赛以来便吸引了不少玩家的目光，当然也吸引了众多知名高手的参与。在已经结束的几个赛区中，可谓几家欢喜几家愁，像 XiaoT、Sky 等知名选手还是成功杀出分赛区，而 MagicYang、Eat 等却出师未捷身先死，止步 ACON5 分赛区。今天笔者将要为大家带来的就是 Eat 与 SoZ.Handme 在北京赛区最后决赛中的一场比赛，也是决定胜负的一场。

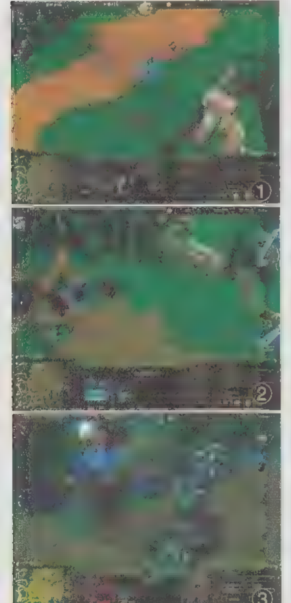
ACON5 北京赛区决赛第三场

选手简介

SoZ.Handme（后文简称 Handme）：NE user。ESWC 北京赛区冠军，WCG 全国前 8。从去年开始，Handme 保持了强有力的冲击力，这一次能够在北京赛区进入决赛，本身已经说明了他的实力。

Eat：NE user。从星际转型魔兽，并取得骄人的成绩，国内真正的常青树。有传闻 Eat 曾经想退出电子竞技圈，然而 WEG 后，Eat 又重新焕发了活力。

恶魔猎手 vs. 女祭祀



比赛开始后，Eat 出现在 9:00 方向，选择了与前两盘一样的开局，首发 DH，速升 2 级基地，看来依旧是准备利用熊 + 鹿的组合与对手进行决战。而 Handme 在 12:00 出生，第一个月亮井建造完毕后，召唤了女祭祀作为自己的首发英雄，并且放下了猎手大厅和双战争古树，看来是准备利用白虎 MM 的强击光环依靠兵力压制对手。

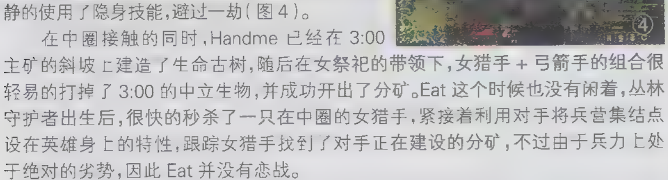
双方第一次接触发生在英雄之间，Handme 直接将女祭祀撤回家中（图 1），Eat 看到对手家中建筑物码放比较整齐，也没有敢贸然深入，打掉一个正在建造的月亮井后选择了撤退。

随后 Handme 指挥自己的英雄率领刚刚出来的女猎手打怪练级，Eat 很聪明的依靠一个小精灵诱骗了对手的一只女猎手被地精实验室的高级生物打死（图 2），并在同一时间指挥 DH 进入对手家中攻击小精灵。

Handme 并没有因为主力部队在外 MF 而慌乱，由于自己家中建筑物码放的十分合理，因此 Handme 成功的利用刚刚生产出来的女猎手挡住了唯一的通道，迫使 Eat 使用了回城（图 3）。

从开局阶段看，在双方前两盘打成 1:1 的情况下，Handme 果敢的变招收到了意想不到的效果，首先强击光环作为被动技能并不惧怕 DH 的法力燃烧，而利用一只女猎手迫使对手回城更是让自己在初期就占据了优势。

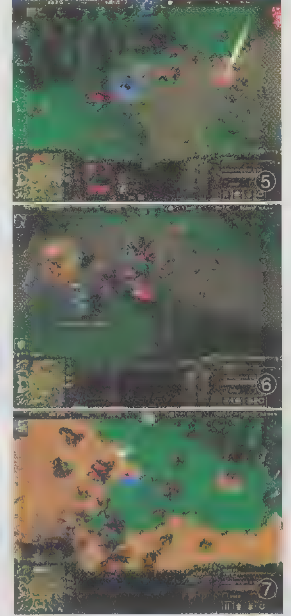
策略间的比拼



Handme 在迫使对手回城后，没有冒进，继续自己的 MF 之旅，希望依靠单英雄的优势尽快取得更多的经验。而 Eat 在回城补满血后，再次出击，开始对正在 MF 的 Handme“三陪”，双方在中圈的一次接触，Eat 让 DH 攻击中圈的中立生物，希望能打击对手正在回血的部队，然而 Handme 冷静的使用了隐身技能，避过一劫（图 4）。

在中圈接触的同时，Handme 已经在 3:00 主矿的斜坡上建造了生命古树，随后在女祭祀的带领下，女猎手 + 弓箭手的组合很轻易的打掉了 3:00 的中立生物，并成功开出了分矿。Eat 这个时候也没有闲着，丛林守护者出生后，很快的秒杀了一只在中圈的女猎手，紧接着利用对手将兵营集结点设在英雄身上的特性，跟踪女猎手找到了对手正在建设的分矿，不过由于兵力上处于绝对的劣势，因此 Eat 并没有恋战。

随着大师级技能的研究完毕，Eat 迅速拥有了可观数量的熊，在清理了自己的分矿后，直接 A 向了中圈。在打到一个宝物后发现了对手部队，并果断的放弃了中圈的战斗，将一堆残血的中立生物留给了 Handme，Handme 自然不会放过这个好机会，在中圈清扫起了中立生物。



而趁这个机会，Eat 悄悄的从地图下方绕到了对手 3:00 的分矿，虽然 Handme 及时使用了回城赶回救援，但还是没有能够保住自己的生命古树。不过随后 Handme 就依靠一只女猎手成功阻挡了 Eat 恶魔猎手的去向，挽回了损失（图 5）。

在自己的 DH 被迫回城后，Eat 显得有些急躁，中圈的接触又没有能够取得优势，对手又在占优的情况下开出了分矿。在一切都往不利于自己的方向发展的时候，Eat 逐渐恢复了应有的冷静，机敏的放弃中圈的战斗，暗渡陈仓打掉了对手的分基地，要不是 DH 被对手所杀，应该就可以成功的挽回败局，看来开局阶段所失去的回城对 Eat 造成了相当大的影响。

最终决战

刚刚战斗的同时，Eat 已经成功的开出了自己的分矿，不过这一情况马上被 Handme 所侦察到，Handme 也没有丝毫犹豫，直接向对方的分矿发起了猛攻，双方第一次发生了大规模的接触。

双方的主力部队：Eat 是由双英雄带领大量的熊 + 少量鹿，而 Handme 则是女祭祀率领女猎手 + 弓箭手的组合。虽然 Eat 在科技上拥有明显的优势，但是在英雄等级和兵力上都不能对 Handme 构成威胁，只能眼看着自己的熊被对手一只一只点杀，随着自己丛林守护者的死亡（图 6），Eat 大势已去，在凭借主基地的阵型奋力顽抗一阵以后，只能无奈的打出了 gg（图 7）。我们也恭喜 Handme 在北京赛区杀出重围，并预祝他在全国赛场上可以取得更好的成绩。

全局点评

综观全场比赛，其实这并不是一场激烈的较量，笔者之所以将这场比赛介绍给读者，就是希望读者们可以学习两位选手的长处。Handme 在决赛三盘的比赛中使用了 3 种不同的战术，战术的多变性也让他最终赢得了比赛；而 Eat 老道的经验，让他即使在劣势的情况下也可以创造出机会，来扭转败局。

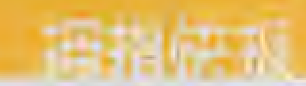
或许这两名选手并不是国内意义上的绝对顶尖，但是在本次比赛中，我们看到一些职业选手也被他们斩落马下，可见两位选手在平常的练习中的刻苦程度。而通过比赛，读者们想必也应该有所了解，刻苦的训练 + 多变的战术 + 丰富的经验 + 冷静的头脑就是魔兽比赛中的取胜之石。■（文/世玉）

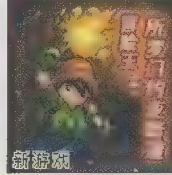
暗夜精灵的实用技巧

前面几期向大家介绍了 Hum 和 Orc 的一些箭塔码放技巧，不知道读者们是不是能够从中得到一点启迪。本期读者将给大家介绍几个 NE 在游戏中的小技巧，这些技巧可能很简单，但在多数时候却可起到关键性的作用。

首先我们来看看（图 1）中小精灵的位置，这个 LT 上 9:00 的位置被很多玩家所忽略，所以成为了一个很好的侦察地点，如果在比赛中加以利用，可以很好的查明对手的动向。再来看看（图 2）中，生命之树的码放位置。其优点就在于如果对手侦察比较浅的话，你很可能因为这样的码放位置而躲过一劫；其次，如果对手进攻你的生命之树，无论你是回城还是包夹，对手都很难从这样狭窄的路口冲出去。

NE 在初期，尤其是面对以骚扰为主的英雄时，小精灵便首当其冲的成为了对手攻击的对象，如果像（图 3）中那样码放英雄祭坛和月亮井，便可以很轻松的保护住自己的小精灵，当然，故意留下一个通道给你的对手，请君入瓮也是一种不错的选择。





冒险王之所罗门约亚暗道

■提供商:数字鱼(SP)/伊雄数码(CP) / ■类型:动作 | AC |
■适用机型:Nokia S40 / ■购买方式:发送短信 MXA 到 665588

在圣经的记载中,以色列的所罗门王是一个贤明的君主,而且富甲天下,死后留下了大量宝藏。这些宝藏也一直是考古学家和盗墓者极为关心的事情,可是从来没有人能够找到真正的所罗门王宝藏。这次,我们的主角冒险王,在前三代游戏陆续于埃及解开石柜之迷、从罗马夺回所罗门的羊皮纸、在依照羊皮纸记载的地下城里找到西奈法典后,终于来到最接近所罗门王宝藏的约亚暗道!

而此时,邪恶的 k 集团不知什么时候也嗅到了宝物的味道,尾随而至。于是,我们的主人公冒险王与 k 集团在约亚暗道里面展开了一场宝物的争夺战。■

星际战将

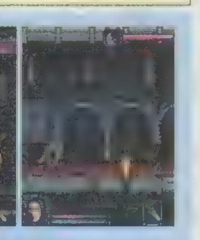
■提供商:天津猛犸(CP) / ■类型:动作 | AC | / ■适用机型:多机型
■购买方式:移动"百宝箱"下载

一座和平、美丽、科技发达的城市,在一夜之间变成了人间地狱,除了少数的幸存者,大部分人都离奇死亡,就连后续的专业救援队也神秘消失。是天灾?人祸?还是来自遥远的外星球的神秘力量? 为了朋友,为了亲人,为了事情的真相,你义无反顾的向城市走去。

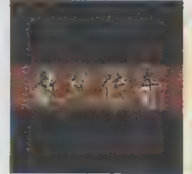
想过在手机上与神秘外星生物交战吗?《星际战将》将提供这个机会!游戏中精心设计的情节对白和各种 UI 界面,带给玩家身临其境的感觉。流畅的动作格斗场面、数十种怪兽的 AI、主人公多种属性之间可以相互调节等设计,更是该游戏的创新亮点。■

驱魔人之暗夜传说

■提供商:掌中米格(SP) / ■类型:动作 | AC | / ■适用机型:Nokia S60
■购买方式:移动"百宝箱"下载



狼人和吸血鬼的最后一次部族大战是在 400 年以前,战争以狼人的失败而告终。但是狼人一族并没有被完全消灭,他们以小股的形式混迹在世界的各个角落,不时的袭击单个的吸血鬼。为了对抗这种偷袭,吸血鬼族中出现了狼人猎人——以猎杀狼人为目标的吸血鬼,他们的目标是消灭狼人之王沃尔夫,而游戏的主角你,正是这样一个女吸血鬼。为了部族的生存,去做一个英雄吧! ■



教父传奇

■提供商:我玩网(SP)/Sumea(CP) / ■类型:动作 | AC |
■适用机型:多机型 / ■购买方式:移动"百宝箱"下载

在这里,玩家将扮演教父的崇拜者乔,立志追随黑手党家族,成为新一代的"教父"。在你的成长过程中,你将通过努力完成黑手党家族首脑分配给你的每一个任务,让自己的得分节节攀升,从而获取"弟兄们"的信任和尊敬。通过接受更多的使命,在各种行动中逐渐锻炼自己,让自己的名次上升到最高位置,并最终成为"教父"的接班人。

游戏有故事模式和死亡模式。在故事模式中,分为七大水平级别,在每个级别里,你都处于不同的场景。你会在某个特定的地方接到你的任务使命,并必须完成所有使命,以进入下一水平级别。而死亡模式则是以追求单纯的战斗快感为目的,运用各种武器,与敌人展开一场疯狂的战争。

"教父"的风华年代逐渐远去,急需一个黑手党成员作为新一代的"教父"来统帅黑手党家族。把握这个绝佳机会,展现自己的机智与才能,帮助"乔"实现他的愿望! ■

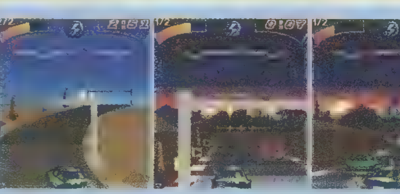
NBA 职业篮球 2005

■提供商:无限新感觉(SP)/JAMDAT(CP) / ■类型:运动 | SP |
■适用机型:Brew 多机型 / ■购买方式:联通"神奇宝典"下载

篮球众星登陆中国手机!《NBA 职业篮球 2005》是一款篮球游戏大作,所有 04~05 赛季 NBA 球队、球员资料均以实名形式加入其中。游戏的画面表现力非常出色,加上详实的数据,使得手机上也终于能够体验 NBA 的激情了,一场掌中职业联赛即将展开! ■

激狂赛车 II

■提供商:我玩网(SP)/Sumea(CP) / ■类型:竞速 | SP |
■适用机型:多机型 / ■购买方式:移动"百宝箱"下载



来自赛车世家的 SAM 搬到了一个具有"地下赛车天堂"美誉的小镇,但他的到来没有受到太多热情的欢迎,因为没有人相信这么一个年轻人能有多么厉害,于是他想成为父亲一样的传奇车手。为了证明自己,SAM 参加了这里的比赛。

游戏的目标是尽可能地超越你每一关所要挑战的对手,并解锁下一关。在一路冲击中,收集路边的能量补给物,以此来超越速度较慢的车手,将最出色的表现展现在大家面前,让小镇上的人们都认识到你才是这里的速度之王,并最后挑战小镇里谣传许久的神秘车手! ■

名词解释

■Brew 多机型:中国联通 CDMA 网络内支持 Brew 平台的机型,如 LG CU 81XX 系列、三星 SCH-X XX9/SCHX-XX9 系列、Moto A860等。

■Brew 平台:CDMA 网络技术全球领先厂商美国高通公司提供的 CDMA 网络下的无限数据交互平台。

■联通"神奇宝典":中国联通网络内的无限游戏业务下载平台,类似于中国移动的"百宝箱"。

(文/手机狗)

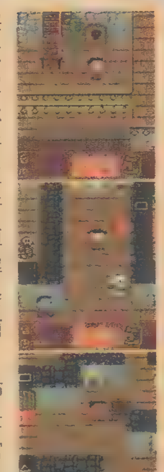
米格7610 精品游戏展

(文/手机狗)

鬼屋

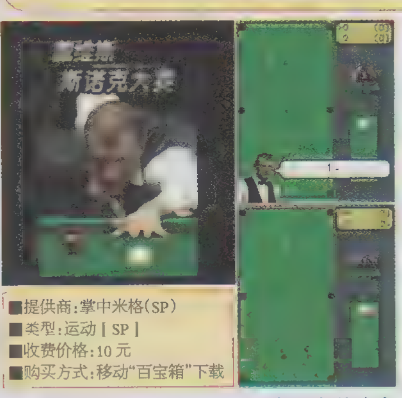
■提供商:掌中米格(SP)
■类型:冒险[AC]
■收费价格:8元
■购买方式:移动"百宝箱"下载

你是前往魔幻王宫探险的勇士，魔幻王宫里充满了恶魔和阴魂，虽然宝物多多但也危险重重。你必须收集到魔幻王宫里所有的头骨来摧毁魔幻王宫，而在你开始任务时，所有的门都是被锁上的。随着你不断通过自己智慧解开迷题，这些神秘的门会逐一被打开。而你也将面临更加神秘的挑战。



鬼屋是一款颇具恐怖气氛的冒险游戏，玩家在游戏中可体验机智勇敢的勇士是如何躲避危险、收集头骨并最终摧毁整个魔幻王宫的。游戏共有近35个场景，每一个场景都有不同的危险和困难，挑战你的智慧。■

戴维斯斯诺克大赛

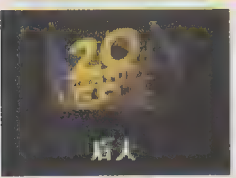


■提供商:掌中米格(SP)
■类型:运动[SP]
■收费价格:10元
■购买方式:移动"百宝箱"下载

这是一款令人兴奋的手机体育类游戏，玩家能从中体会到真实的斯洛克比赛的规则、策略等乐趣。玩家可以选择培训、单打、花球甚至双人对决等多种游戏方式。作为非常受人欢迎的斯诺克运动，其所有的特点，包括犯规、得分都会在此游戏中原汁原味的展现出来，而两届世界锦标赛冠军斯蒂夫·戴维斯还会作为场外指导出现在游戏中，提示玩家、传授技巧并对玩家的表现加以评价。

斯诺克作为一种绅士的运动，你要做的不仅仅是把球打进袋中，还要和对手斗智斗勇，如果你相信自己的技术，就来在游戏中和他较量一下吧！■

后天:末日浩劫

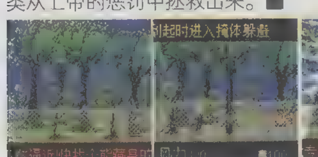


■提供商:掌中米格(SP)
■类型:动作[AC]
■收费价格:9元
■购买方式:移动"百宝箱"下载

"上帝将毁灭人类，我警告过你们。"——H·G·威尔斯

自由女神已成为冰封的塑像，这似乎不是梦中的场景，难道先哲的警告不幸应验?温室效应造成气候异变，全球即将进入第二次冰川期，人类能否保留一线生机?这款获得同名电影授权的动作游戏在手机平台上再现了电影中人类遭遇天灾时顽强的求生欲望。自然的威胁不可逃避，惟有适应才能生存。战胜龙卷风、洪水、冰雹、暴风雪的轮番袭击，能活下来就是最伟大的成就!

惊心动魄的冒险将从中央公园开始，你能从各种毁灭性的天灾中幸免于难吗?在这款手机游戏中你将体验龙卷风、洪水、冰雹、暴风雪等不同的灾难，将人类从上帝的惩罚中拯救出来。■



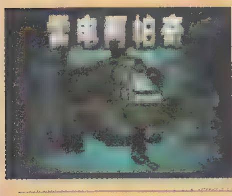
兔哥彭彭之寻图记

■提供商:掌中米格(SP)
■类型:动作[AC]
■收费价格:6元
■购买方式:移动"百宝箱"下载

兔哥彭彭授命寻图，任务是在素有阳光海岸之称的美丽海滨寻找神秘地图。而地图被分割成很多碎块，并且被放在用椰子才能砸开的箱子里，并不是每个箱子里都有地图碎片，但打开箱子总有收获。当然时间有限，千万不要贪心误了大事，兔哥彭彭必须收集到所有的地图碎片，拼成一个完整地图才算完成任务，并进入下一关的挑战。

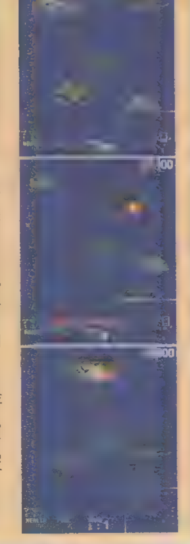
这个游戏中，玩家需要借助兔哥的跳跃本领，发挥自己的灵敏反应，才能最终完成寻图使命。■

雷电阿帕奇



■提供商:掌中米格(SP)
■类型:动作[AC]
■收费价格:5元
■购买方式:移动"百宝箱"下载

东海海域的资源争夺战到了危急关头，唯有你的座机"雷电号"才能力挽狂澜，因为你配备的鱼雷、火箭和导弹可以有效消灭敌人的飞机、军舰和潜艇，而他们的火力对你超强的防护装甲无法构成致命的威胁。



这是一款非常类似于街机纵版飞行射击的游戏，游戏中操控感非常出色，赢得许多手机游戏玩家的喜爱，而现在7610手机的用户也终于可以体验空战的刺激了！■

兔哥彭彭之捉鬼记

■提供商:掌中米格(SP)
■类型:动作[AC]
■收费价格:5元
■购买方式:移动"百宝箱"下载

兔哥彭彭的女友被邪恶的巫师和幽灵抓走，并隐藏在古宅里。睡梦中的兔哥听到女友的召唤(-_-#)，穿上能暂时躲避幽灵袭击的"灵服"出发了。要帮助兔哥在充满迷幻和邪恶的古宅中追寻他的永恒之爱，全靠玩家出色的反应力了哦。■

随时随地在线游戏《三界传说II》体验

文/PLAY!LAB：手机部

对于网络游戏，相信玩家朋友都很熟悉；而手机游戏，大家则对 Java 或是 N-Gage 游戏比较了解。传统的网络游戏提供给玩家一个虚拟的交流平台，而手机游戏则提供给玩家在有信号覆盖的地方不受限制，随时下载、体验游戏的可能。随着手机图形网络游戏的出现，网络交流和随时游戏开始融为一体——相信大家还记得《三界传说》携手 Moto E680 手机在去年带给手机游戏玩家的惊喜。作为最早推出手机图形网络游戏的厂商之一，美通无线在今年又带来了更加成熟的《三界传说 II》，本次 PLAY!LAB 就带大家来体验一下这个新鲜玩意儿吧。

麻雀虽小，五脏俱全

虽然只是手机平台的游戏，但《三界传说 II》却拥有完整的故事线和游戏架构。游戏以人、神、魔三族的纷争为故事主线，让玩家在唐朝的中华大地上展开奇妙的江湖和神鬼之旅，带领玩家领略中国几千年的悠久文化历史和神话故事。整个游戏由一个主线和多个支线任务组成，其中还穿插各种小任务，让游戏的故事情节和任务的发展显得更加合理。在游戏过程中，玩家不但可以与中国传统神话故事中的多个角色碰面，还能够与他们一起完成任务。

游戏中有 3 大种族——人族、神族和魔族，玩家在创建角色时可以任意选择。

人族

自人类诞生以来，凭借聪明的头脑逐渐成为地面上的霸主。人族角色各方面数值比较平均，发展也比较平稳，虽然在单一特性方面没有明显优势，但却能够在物理、法术方面均有涉猎。

神族

居住在神界的他们，向来清高，认为自己的仙体是不容侵犯和玷污的。拥有着强大的精神能力使得神族的居民肉体上慢慢退化，这也是他们不适合物理攻击的原因。但神族拥有使用法术的天赋，如果你喜欢用法术来进行战斗，神族绝对是不二之选

魔族

魔族拥有彪悍的身体，看上去凶猛无比，让人敬而远之。魔族是崇尚绝对力量的种族，在魔界中，只有力量才能代表一切，肉体上的修炼是他们不断提高自己的方法。魔族在物理攻击方面有着绝对的优势，如果你想做一个独闯江湖的武林高手，建议选择魔族。

随着游戏情节的不断深入，玩家将逐步揭开隐藏在幕后的惊天秘密，成人、成魔亦或成神，皆由玩家随心掌控。

实际体验，同样出色

《三界传说 II》给 PLAY!LAB 的第一印象就是，作为一款 Java 平台的手机游戏，画面非常漂亮。以大唐盛世为背景，游戏画面经过专业美工精雕细刻，最终在手机上画面效果非常到位。《三界传说 II》承袭了前代作品鲜亮色调的风格，游戏中回合制的战斗，也有着非常绚丽的画面效果。单从画面水平来说，《三界传说 II》不逊于任何手机游戏，不过由于游戏容量的限制，目前它并没有背景音乐，相信以后会有更新。

虽然是一款手机平台的游戏，但《三界传说 II》完全实现了传统网络游戏中的交流和 PK 等基本功能。游戏中玩家可以随时和同一场景内的其他玩家交流，在非 PK 限制区还能够和打开 PK 开关的玩家来一场比武。而且通过手机快捷方便的操作和不受地域的限制，使得玩家间的交流更加简单，整个游戏更像是一个热闹的虚拟社区。

当然，除了聊天和 PK 外，游戏中还设置了各种丰富的内容。为了在江湖上行走，玩家必须通过自己的努力打工赚钱，攒够盘缠才可以上路。热闹城市中的酒店饭店、银行仓库，让你在走自己的英雄之路前先学会做一个市井混混——英雄不问出处嘛^^

其实在游戏中通过接各种任务，与 NPC 打交道并完成一些小的谜题或小游戏，会有各种意外的奖励。这些体贴的设定不仅可以更好的帮你在游戏初期熟悉游戏，还能够使你交到一群手机彼端志同道合的朋友。

随时游戏，随地乐趣

作为堪称地球上最不受地域限制的网络游戏，《三界传说 II》对于信号质量的依赖自然是玩家最关心的问题。我们在不同地点进行了测试：在普通环境下，下载游戏客户端非常正常（发送短信 sj 到 18189966，或登陆移动"百宝箱"下载）；在高速移动的汽车上，由于信号不稳定，出现过一次下载失败的情况。当然，如果用户对 PC 和手机数据互通有一定基础，可以从游戏官网（sanjie.mtone.com.cn）上下载客户端至 PC，然后传输到手机上安装。

既然是在线游戏，游戏过程中手机必然会和服务器端进行数据交互，会有 GPRS 流量费用产生。不过，由于《三界传说 II》绝大多数的数据运算都在客户端进行，需要传递的数据很少，游戏的 GPRS 流量费用还比较低。经我们大致计算，以每天进行 2 小时游戏为基准，一个月的 GPRS 流量在 1MB 左右，在开通了 GPRS 服务且无包月优惠的手机上，费用大约为 20 元左右。

此外，让我们惊讶的是，即使在信号非常不稳定的地铁里，游戏也可以正常的进行。经我们测试发现，在地铁进站有信号的时候，进行诸如交易和交谈等操作很顺利；而地铁进入隧道后信号失去，这时候仍然可以自由走动或打怪，等地铁再次进站，手机才会和服务器进行数据交互。这样，《三界传说 II》基本实现了全天候玩游戏，让你不受限制的与其他玩家共同体验游戏乐趣，正所谓"三百人陪聊，三千人陪笑，三万人陪打闹，三十万人听你号召！"。

怎么样，赶快去《三界传说 II》中体验一下吧，说不定还能碰见邪恶小编狗子呢^^■

采访 / 石磊

美通无线 Mtone Wireless

美通无线成立于 1994 年，是国内最早提供手机增值娱乐服务的内容提供商(SP)之一，该公司以其众多创新协助启动了这一市场。作为最早与中国移动合作的 SP 之一，美通无线积极参与了"移动梦网"创业计划的起草。作为出色的无线互联娱乐提供商，美通无线与众多著名品牌进行了成功的合作：2003 年底，美通无线联合中国移动共同赞助贺岁片《手机》，并发布电影同名手机互动短信游戏，此外还与亚洲最大的音乐电视频道 Channel[V]展开了全面合作。

本次我们采访的是美通无线公司产品总监王欣女士，曾有丰富 PC 游戏制作相关经验的她，参与和主导制作了美通无线多款游戏产品的开发和营销工作，对游戏产品开发、市场运作有丰富的经验和独到的见解。王欣女士 2004 年 1 月至今就职于美通公司，现在担任产品总监，负责美通公司 Java、Wap、彩信、彩铃产品线的产品规划、市场推广等工作，也曾主导《三界传说》的研发工作。

美通无线公司产品总监王欣女士

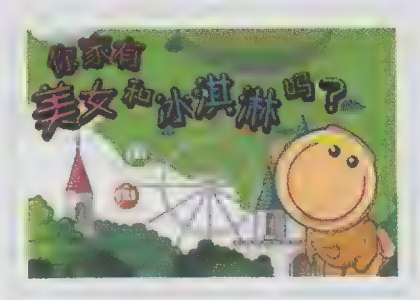
成熟的美通

作为国内最早的手机增值业务服务商之一，身兼 CP/SP 的美通自然有着成熟且丰富的产品线。王欣女士向我们介绍到，美通主要开发 / 运营基于 Java、Symbian、Linux 和 Windows Mobile 等多个平台的手机游戏和软件，而产品线的方向也会根据各个平台手机在市场中的占有率来调整重点。同时，借助在国内丰富的游戏开发 / 运营经验，美通更了解国内用户的消费习惯，因此在面对国际知名手机游戏商的竞争时，能够凭借这些经验去寻求属于自己的市场。

此外，王欣女士还介绍到，由于美通和多家手机硬件厂商合作关系密切且自身所能提供的服务十分多样，除了能够在电信运营商提供的平台上拓展市场外，还能够通过诸如手机内嵌、Wap 下载等方式提供游戏服务。因此，目前美通的服务方式是多样且成熟的，能够满足不同消费习惯的用户的需求。

概念车和家用车

在笔者问到“不到一年内推出两代‘三界传说’的作品，是否意味着美通从中看到手机网络游戏市场的前景"时，王欣女士用一个很有意思的比喻做出了回答：去年携手 Moto E680 内嵌推出的《三界传说》就好比是车展上的概念车，凭借 Moto E680 傲视群雄的强劲机能，《三界传说》给人惊艳、高贵的感觉。然而，这款“概念车"终究不是为所有用户准备的，它更像是美通乃至中国手机网络游戏开发的一个里程碑。



美通的短信游戏《泡泡小新》

而刚刚推出的《三界传说 II》则是普通大众后院里的家用车，它让更多玩家能够不受地域限制，随时体验游戏、交流的乐趣。王欣女士表示，美通认为自己提供给了玩家一个“值得每天去玩一玩的《三界传说 II》”，它无法和 PC 上画面绚丽的游戏较量感官体验，但却有着属于自己的独特游戏乐趣。

做好家庭作业

当笔者问到美通如何看待目前国内的手机游戏市场，以及美通在这个市场中所采取的运营理念时，王欣女士告诉笔者：因为进入这个领域比较早，美通一直致力于先努力将无限娱乐市场的环境培养起来，让更多的玩家能够从中看到更好的游戏，能够对这个新兴的游戏类型建立兴趣和信心。这就如同美通一直以来都在认真的做家庭作业，怀抱着自信与自省的态度去提高自己的水平，用好的游戏去回报玩家的支持。同时，考虑到手机游戏玩家群的特点，美通提供给玩家上手更简单的游戏，并在收费机制、玩家活动等方面做更多更负责的努力，给玩家上帝的感觉。

美通的“概念车”与“家用车”

同时，美通也一直积极与电信运营商、合作伙伴甚至是竞争对手共同去规范市场，就如同王欣女士最后一句意味深长的话：手机游戏市场的这块蛋糕是商家的，也是玩家的；任何一方不规范的举动都有可能让蛋糕变味儿。我们在要求玩家抵制盗版游戏的同时，也在不断要求自己提供更好的游戏体验和更加清晰的收费制度。这样，手机游戏这块蛋糕才会越做越大，大家才会共同开心！■

顺畅运行的秘密

新 3D 网游运行平台大测试

随着《魔兽世界》全面公测的来临，许多玩家一定会惊呼，为何我的电脑跑网络游戏都不行了？或者你早已听说《魔兽世界》是个“3D 大怪兽”，但它到底有多“坏”，又该如何有针对性的提升系统性能来与之应对？未来的网络游戏会在 3D 要求上走多远？

当PLAY!LAB 最早于去年 11 月加入《魔兽世界》的美国服务器进行测试时，除了为在网络拥堵时段所带来的延迟烦恼之外，还发现当时所特意准备的“顶级配置”，在网络顺畅期间也常常会在飞行、进城或战斗中发生延迟的情况，尽管我们使用了包括 X800XT PE 及 6800U 这样的顶级 3D 显卡，但对此类问题的改善也很有限。那时我们的确为即将进入中国的《魔兽世界》捏着一把汗。

另外一个有趣的发现还在于，当我们试着降低《魔兽世界》的各种图像品质及性能设定，往往也会获得许多预想之外的结果。当然，这并不是说结果有多糟，而是说这些调整与我们通常所碰到的对图像观感和性能表现所形成的关系，居然有很多令人惊奇的不同。在华硕公司的协助下，我们为这个《魔兽世界》全面公测的月份准备了一场运行效能评测，通过多种平台、多种配置以及所获测试结果之间的交叉比较和分析，与您一同展望新一代 3D 网络游戏对 PC 系统的性能需求趋势，揭开 3D 网游顺畅运行的秘密。

《魔兽世界》的运行性能设定

设定内容	设定说明
分辨率	所有测试基于 1024×768，默认 800×600，增高会影响图像性能。
刷新	根据显示器能力设置，建议 75Hz 以上对眼睛有益，不影响图像性能。
窗口模式	如果交谈打字有输入法问题，可以切换为窗口模式。默认关闭，所有测试基于全屏模式进行。
使用 UI 缩放	用户界面字体之类自动根据分辨率调整，默认关闭。
世界外观	
远景显示	改变可视地形的范围，增高会影响图像性能，默认偏低。
环境细节	控制可见物体的远近，增高会影响图像性能，默认最低。
各向异性过滤	增加材质锐度，特别是远处物体材质，会影响图像性能，默认最低。
地形阴影质量	控制地形材质细节，增高会影响图像性能，默认关闭。
材质细节	控制所有材质细节的层次，增高会影响图像性能，默认最高。
世界细节层次	开启地形多边形细节动态压缩，会提高图像性能，默认开启。
光影效果	
开启所有遮罩效果	开启所有像素遮罩，会影响图像性能，默认关闭。
-地形高亮-	开启地形和水中的镜像高光，会影响图像性能，默认关闭。
-全屏幕泛光效果-	开启全屏幕柔化和光影效果，会影响图像性能，默认关闭。
-死亡效果-	开启鬼魂状态下的泛光效果，会影响图像性能，默认关闭。
顶点动态遮罩	开启顶点着色器加速动画，可最大化画面表现。会影响图像性能，默认关闭。
阴影平滑	开启这个选项可以平滑角色光线表现，会影响图像性能，默认关闭。
其它	
三线过滤	开启高质量的材质过滤，获得更好画质，会影响图像性能，默认关闭。
垂直同步（三倍缓冲）	开启后它会限制游戏输出的最高画面刷新率不超过操作系统设定的屏幕硬件刷新率，这样在某些情况下可避免视觉眩晕之类的生理反应。我们在测试时由于要监测最高性能，因此将其关闭。而由于显示器硬件刷新率通常不会低于 60Hz，所以日常使用中开启它也不会因此而使显示性能下降至流畅程度以下（30fps）。
硬件指针（修正延迟）	除非鼠标指针的显示有问题，否则可以开启，可减少一点系统资源占用。

《魔兽世界》在完成安装之后，只要保存着它的安装目录和文件，即便重新安装操作系统，也可以在完成系统安装后直接执行它安装目录中的 WoW.exe 主执行文件进行游戏，不需要重新安装。这样的“绿色”免安装的设定，的确相当体贴。

当你首次进入《魔兽世界》时，它会对系统性能做一个大致的测试，并自动设定相关的运行性能选项。而我们的性能测试则分为三种设定状况。

测试平台及特性

Intel 平台		AMD 平台		
		Athlon XP 2500+	ASUS A7N8X-E Deluxe Socket-A（462） nForce2 Ultra400 DDR400 双通道 AGP8×	入门级
ASUS P4GPL-X Socket-478 Intel 915PL DDR400 双通道 PCI-E ×16	P4 3.0E			普通级
ASUS P5AD2-E Premum LGA775 Intel 925XE DDR2-533 PCI-E ×16	P4EE 3.4G	Athlon 64 3500+	ASUS A8V Deluxe Socket-939 VIA K8T800Pro DDR400 双通道 AGP8×	高　级

DDR	DDR2	
256MB		入门级
256MB×2	512MB	普通级
256MB×4	512MB×2	高　级

AGP8×	PCI-E	
	ASUS Extreme N6200TC Nvidia GeForce 6200TC	入门级
ASUS A9550 GE ATI Radeon 9550	ASUS Extreme AX700PRO ATI Radeon X700 Pro	普通级
ASUS V9999Ultra Deluxe Nvidia GeForce 6800Ultra	ASUS Extreme AX800XT Platinum ATI Radeon X800XT PE	高　级

性能测试与分析

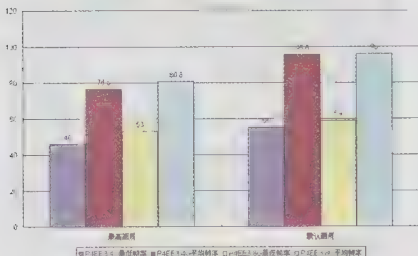
我们在《魔兽世界》中的性能测试，选择了最具可重复性、体现性能需求特性和需求一致性的方法——从卡利姆多的十字路口骑乘处，骑双足飞龙飞回奥格瑞玛兽人主城。在此之前我们运行 FRAPS 帧速率记录软件，按热键开始测试帧速率的同时点击起飞，在降落稳定后按热键结束记录。这条飞行路线下方不仅散布各种目标群，沿途还有河流、山谷，目的地为繁华重镇，因此可以很好的比对那些大型团队 PvP 之类的图形性能负载。

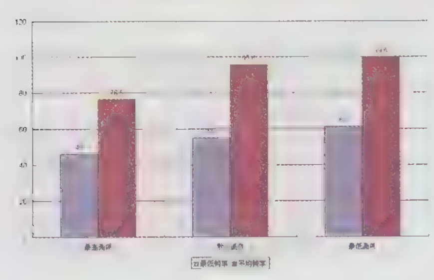
①内存容量对游戏性能的影响

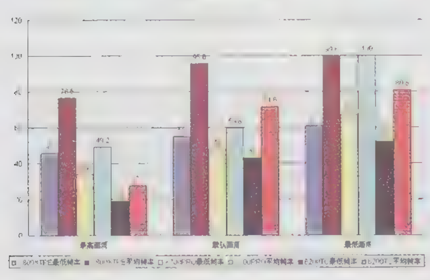
相信每个玩家都能通过进入游戏、切换场景或飞行途中狂读硬盘的状况，猜测到是内存容量在影响着《魔兽世界》的性能表现。我们在 Intel 高端平台上通过支持 FSB1066 前端总线的奔腾 IV 至尊版 3.46GHz@3.8GHz 状态下，使用 1GB DDR533 3-4-4-10 时序双通道内存配置，对比单条 512MB 单通道内存内置下的性能表现，来量化内存容量和性能对《魔兽世界》的影响。

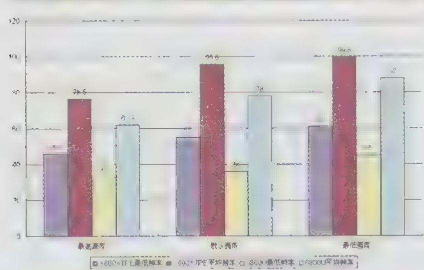
当内存从 1GB 容量双通道配置下降到 512MB 单通道配置时，若不计算双通道内存配置与单通道内存配置的带宽差异，我们的内存容量下降 50%，而最高画质设定中最低帧速率下降了 52 帧，降幅 98.1%，平均帧速率下降了 21 帧，降幅 26%；在默认画质设定中，最低帧速率下降了 45 帧，降幅 76.3%，平均帧速率下降了 7.3 帧，降幅 7.6%。

通过测试过程的状况观察及测试结果分析可见，由于内存低于 1GB，无论进入登录画面、登录进入游戏或是飞行途中场景转换和最终飞入兽人主城，硬盘灯都在频繁闪烁。尽管我们已经配置了 RAID0 磁盘阵列系统，但性能的下降仍然令人咋









舌，其中最高画质下飞入主城时甚至出现画面停滞，若在PvP会战中出现此种现象，后果大家都能心知肚明了。即便是在默认画质设定下，最低帧速率也无法满足30fps的顺畅需求。看来，《魔兽世界》需要随时载入的场景资料相当庞大，现有的显存容量也无法满足其顺畅运作的需求，此时大容量内存就成为必须。有鉴于此，我们就知道尽管使用了最强悍的CPU和256MB显存的X800XT PE显卡，但内存的短缺一定是最致命且无法通过其他方式有效改善的。

②CPU运算能力对游戏性能的影响

我们在Intel高端平台上对比测试了奔腾Ⅳ至尊版3.4GHz和支持FSB1066前端总线的奔腾Ⅳ至尊版3.46GHz@3.8GHz状态下，在相同的1GB DDR533 3-4-4-10时序下的性能表现。我们在CPU主频提升了11.7%（400MHz）的情况下，最高画质设定中的最低帧速率提高了7帧，升幅15.2%，平均帧速率提高了4.3帧，升幅5.6%；在默认画质设定中，最低帧速率提高了4帧，升幅7.3%，平均帧速率提高了0.4帧，升幅0.4%。

通过数据可以知道，在普通画质下，显卡的性能完全涵盖了游戏的图像输出能力，最低帧率达到60fps，最高帧率接近100fps，系统机能再高，软件系统也不会输出更高。

而在最佳画质设定下，由于视野的拓展、图像细节的处理运算、可见运动物件的计算量增多，CPU的数据处理需求出现短缺，因此在超频后，最低帧速率的提升甚至超过频率提升的幅度。我们也知道，最低帧速率决定着系统对大负载状况下的顺畅支持能力，由此可见，高性能的3D显卡，一定会需要极高性能的CPU才能充分发挥系统潜能。

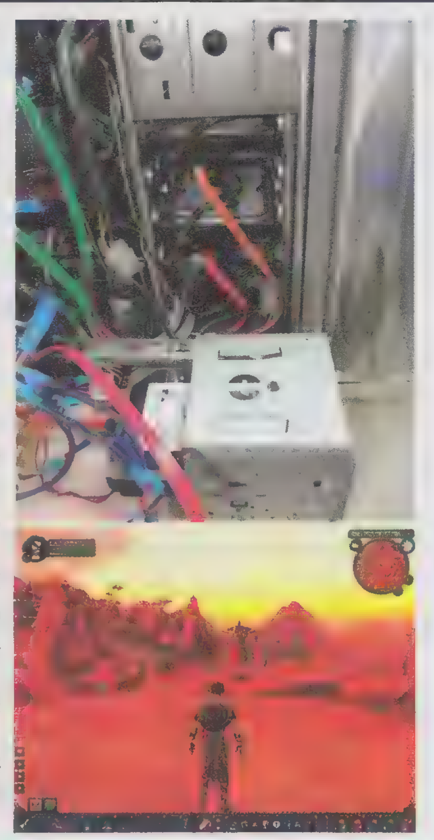
③不同游戏运行性能设定的影响

在我们的Intel高端平台上，我们使用未超频且为FSB800前端总线的奔腾Ⅳ至尊版3.4GHz，来测试游戏中最佳画质、默认画质及最低画质三种设定下的图像性能。测试结果表明，与最高画质设定相比，默认画质可以提高最低帧速率9帧，升幅19.6%，平均帧速率提高19.1帧，升幅5.6%；最低画质与最高画质相比，最低帧速率提高了15帧，升幅32.6%，平均帧速率提高了23.1帧，升幅30%。

通过降低画面质量和视野范围而取得图像性能提升，这自然在各位的预计之中。不过令人称奇的是，在默认画质设定相对于最高画质设定取得大幅度性能回升之时，游戏中的画面视觉感受并没有特别直接的下降，尤其是角色身上的装备光泽及动感依然保持着相当高的水准。而在最低画质下，性能继续得以回升，而视觉效果依然在水准之上，若非有过之前最佳画质的直接切换对比，你很容易忽略感受上的不同。

④不同级别显卡的性能表现

为了测试不同级别和市场定位的显卡在《魔兽世界》中的适用性，我们也在Intel高端平台上以奔腾Ⅳ至尊版3.4GHz，配合ATI X800XT PE、ATI X700PRO及Nvidia6200TC这三档PCI-E显卡，分别进行了最好画质、默认画质和最低画质下的性能表现。测试结果可以说是令人相当欣慰，在内存满足1GB容量的前提下，《魔兽世界》体现出极富弹性的3D图



和 PCI-E 各自属于最高端的显卡产品，来进行一次性能评测体验。

从最高画质、默认画质和最低画质的对比来看，我们的 Intel 平台体现出全面的性能领先。由于并非严谨的对比，具体幅度各位如果感兴趣可以自行计算一下。分析两个平台的主要性能差异，CPU 方面 P4EE3.4G 比速龙 64 3500+ 的实际工作频率高很多，但后者的标称值也达到了 3500；内存方面 Intel 平台的 DDR2 在时序上反而不占优势；显卡方面，同样出自 ASUS 名下的这两块显卡，ATI 的 PCI-E 接口 X800XT PE 应该不会比 Nvidia 6800Ultra AGP8×有如此大的差距；至于磁盘方面，Intel 平台采用的是 RAID0 SATA，AMD 平台采用的是 SATA，不过实际测试过程中并没有太多的读盘指示……

像系统性能需求。

对于 6200TC 这种级别的新入门级显卡，在默认画质下即可满足最低 30fps/ 平均 60fps 的顺畅运行要求，幅度还高出 10 帧以上，显示出最新入门级显卡对《魔兽世界》很好的适应性，这个结果相信可以令很多人打消抛弃自己旧有显卡的冲动，或者也可为你的升级节省不必要的开销。

X700PRO 这类主流中高端显卡，已经可以应对最高画质设定下的《魔兽世界》，虽然平均帧速率被一些大场景造成的性能瓶颈拖低，但最低帧速率依然保持了超过理论流畅值 30fps 的水平且保持了一定的余量。

对于 X800XP PE 这类顶级显卡，最高画质设定正是充分发挥其性能、保证任何情况下均不会因 3D 显示系统的性能瓶颈而出现画面不顺畅。

⑤Intel 体系与 AMD 体系的表现

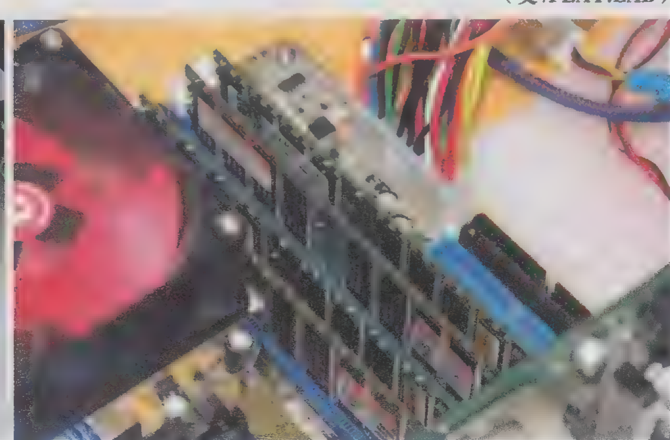
对于 Intel 高端平台与 AMD 高端平台的性能之争由来已久。虽然两者由于采用各自不同的芯片组和 CPU 标称方式，外设也很难获得完全一致的环境来进行严谨的对比，但在选购新 PC 游戏平台时，这也的确是每个玩家无法回避的最初抉择。为此我们使用了标称值接近、内存容量相当、AGP

综述与推荐

早期网络游戏更多的是着力解决网络数据的高效传输及服务器的承载能力，在客户端方面则多采用 2D 或较简单的 3D 图像引擎，在 PC 系统要求方面较同一时期的单机游戏要低得多。时过境迁，网络游戏也顺应潮流，对最先进的 PC 图像能力加以利用，因此在《奇迹 MU》、《A3》、《天堂 II》和今日的《魔兽世界》推出时，高品质的 3D 角色与大场景的丰富环境，都是它们成为市场宠儿的要素。

与普通单机 3D 游戏或家用机游戏对 3D 图像机能提出越来越高的要求，单独提升 3D 图像子系统的性能就能对游戏性能有显著影响的状况有所不同的是，大型多人 3D 网络游戏处于考虑大量的普通用户所使用设备的 3D 性能差异，而不会在这方面将性能要求底线草率提升。然而在 3D 网络游戏中玩家面对的运行环境是具备极大弹性的，同屏幕内运动的角色、物件，都会根据玩家的聚集情况而变化，运行性能的瓶颈也由此而来。也许这就是《天堂 II》可以在新一代板载显示系统中基本正常的运行，但却率先要求 512MB 内存的流畅运行基础，最后我们也迎来了要 1GB 内存才能确保各种情况顺畅运行的《魔兽世界》。幸运的是，内存的价格已经降到普通电脑用家都可以拥有 1GB 的时代，对症下药之后，你一定可以在花费最小的投入，就迎来一个顺畅运行的《魔兽世界》。■

（文 /PLAY!LAB）



AGP新军

艾尔莎 影雷者 A660GT

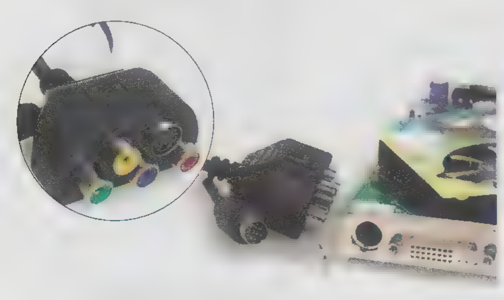
早在DOOM3即将在国内发售之际，艾尔莎(ELSA)就为其度身定制了一款基于AGP总线规格的影雷者A660GT显卡。对于时下风头极盛的PCI-E新品风潮来说，这样一款中高端AGP显卡的推出，对于PC玩家配合新一代3D游戏而进行系统升级的需求来说不啻为一场及时雨。

中端价位 高端特性

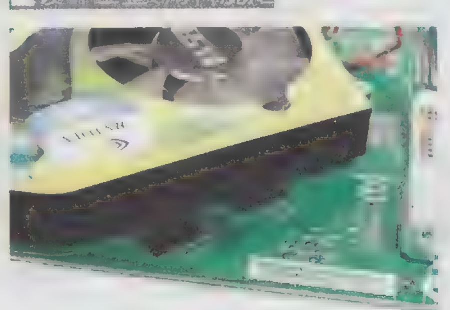
这款显卡采用0.11微米制程的Nvidia GeForce 6600GT核心，与6800系列相比，同样具备Shader Model 3.0、Intellisample 3.0和UltraShadow Ⅱ技术，可满足一段时间内所有最新3D游戏的特性支持之需。在架构设计上，这款产品拥有8条像素渲染管线、3个顶点着色引擎，板卡正面采用4颗三星2纳秒GDDR3颗粒组成128bit位宽、128MB容量的显存架构，默认核心频率500MHz、显存频率900MHz，与Nvidia官方规格一致。但从显存颗粒规格来看，其标称频率可达1GHz，因此会有很大的超频空间。

支持HDTV时代的丰富接口

A660GT最令人感兴趣的特性，就是它提供了HDTV视频输出规格的支持。除了拥有D-Sub和DVI-I显示器接口外，它的多重视频输出接口可不像一般的4针S视频输出那么简单。在产品包装中附带有一个多规格视频输出转接头，上面赫然带有红、绿、蓝三端子的色差输出，许多热衷于家庭影院PC(HTPC)的玩家在以前为了能向电视机输送高画质的图像而煞费苦心，看到A660GT一定会涌起相见恨晚的感觉。此外，这一转接头也带有S视频和复合视频供普通视频设备的接驳之用。当然要注意，他们不能与色差端子同时连接。



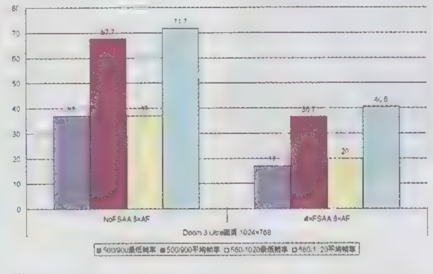
设计工整 用料规矩

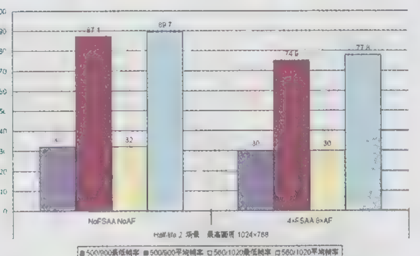


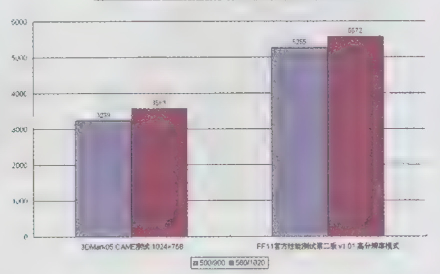
AGP版本的6600GT在外形上给人最强烈的印象，莫过于斜向布局的核心芯片和显存。由于6600GT是基于PCI-E接口研发，因此AGP版本的6600GT实际上是通过PCI-E到AGP的桥接芯片设计而来，在布局上就不得不与传统设计有所不同。A660GT采用Nvidia P218公版设计，轻型的核心散热器显示出6600GT的功耗并不会太夸张，散热片只是部分遮挡了显存而且也没有接触，但风道设计使散热气流从左上和右上方吹出，通过显存上方，形成了气流主动散热的格局。桥接芯片采用支持AGP8×的BR02 HSI芯片，其上覆盖被动散热片。为确保高性能显示核心满载工作时的稳定，A660GT也拥有一个大4针外接电源接头，供电部分使用了更多的三洋SVP低ESR铝壳电容。

性能稳健 超频更强

外形酷酷的A660GT，到底有多少真材实料呢？我们选择主流的865PE芯片组(华硕P4P800 Deluxe主板)、Intel 3.0E处理器和256MB×2双通道内存模组(2.5-3-3-6 PAT开启)，在WinXP SP2上进行了一系列测试。测试结果如下：







我们使用ForceWare 71.84版本自动侦测超频范围，获得核心563MHz/显存1029MHz的推荐值，但在使用3DMark05测试中发现会有画面瑕疵，经逐MHz降频测试，最终获得560MHz/1020MHz稳定值，完成了所有测试。从测试成绩看，两个游戏超频前后的最低帧率保持一致，说明在一般设定的3D游戏负载下，A660GT完全满足3.0GHz系统的图形处理能力，CPU反而成为性能瓶颈，只是在加上全屏反锯齿设定后，才显出显卡性能的瓶颈。而最低达30帧，平均超过60帧的性能表现，则表明A660GT完全满足游戏的需求。从超频后的性能变化幅度来看，核心/显存的超频幅度分别为12%/13.3%，DOOM3正常设定下的平均帧率提升了6%，大负载下提升了10%；HL2正常设定下的平均帧率提升了3%，大负载下提升了4%；3DMark05的游戏测试成绩提升了10%；FF11测试成绩提升了6%。

对于这款媒体报价1749元的中高端产品，无论从性能、做工还是使用中的功耗、发热量控制与实际游戏表现来看，都与其定位相当吻合，是普通玩家为近期的新3D游戏进行升级的佳选。■(文/**PLAY!LAB·游骑**)

把世界装进口袋

华硕 MyPal A730W 掌上电脑

华硕继发布了性能超强的 Asus MyPal A730 PPC 之后，又于近期发布了 A730 的升级版本 MyPal A730W（以下简称 A730W）。相比前作，A730W 将原有的 64MB RAM 增加到了 128MB，并内置了 802.11b 规格 Wi-Fi 网卡。本次就让 PLAY!LAB 带大家来看看这款 PPC 的强劲性能吧。

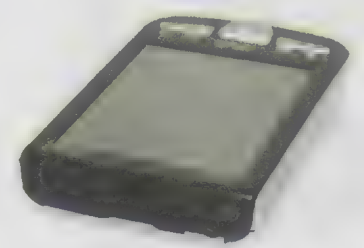
外形 实用与华丽

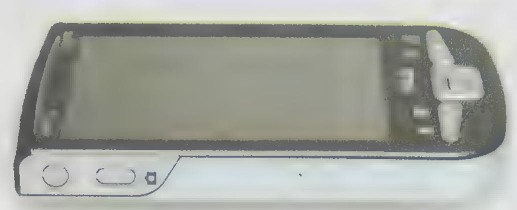
A730W 的外形给人的第一印象就是惊艳。与华硕 PPC 历来棱角分明，中规中矩的朴素外形相比，A730W 那圆润的流水形曲线设计无疑让人倾为心动。机身正面的深蓝色面板搭背侧面和背面的大面积银色机壳使得其看起来非常华贵和时尚，加上仅 117.5mm×72.5mm×16.9mm 的小巧体形，让人爱不释手。170g 的重量略微有些沉，不过相对其强大的功能，也算是“物有所值”了。

A730W 采用双扩展槽设计，SD/MMC 和 CF 扩展插槽并排位于机器顶端的透明部分，靠近红外和 3.5mm 耳机接口。机身左侧安置了开关、拍照功能键，底部则是 Reset 键、同步接口和手写笔槽。130 万像素摄像头和扬声器则被放置在机身背面。

A730W 配备了 3.7 英寸 640×480@64K 色 VGA 半透式 LCD，这块显示屏采用业界领先的 Sharp 公司 Continuous Grain Silicon 技术，不仅显示质量、亮度、清晰度和可视角度出色，且功耗十分小。A730W 的显示屏上方的指示灯在打开蓝牙和充电时会分别变为蓝色和绿色，屏幕下方配备了手感出色的五向导航键，按键的下方还隐藏了一个微型麦克风。

性能 前瞻与强劲





A730W 采用了最新的 Intel XScale PXA270 520MHz 处理器，支持自动调节频率的 SpeedStep 技术。更重要的是，A730W 配备了 Intel 2700G 独立图形处理芯片，为用户带来了最高级的掌上视觉体验。同时，A730W 高达 128MB（用户可支配 111MB）的超大 RAM 对运行速度的提升非常有效。A730W 采用了 Windows Moblie 2003 Second Edition 操作系统。

PLAY!LAB 使用了权威的测试软件 SPB Benchmark 对 A730W 分别进行了 CPU 指数、文件系统、平台性能、同步性能、图形性能等测试·

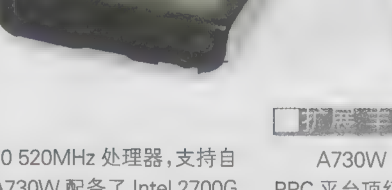
CPU 测试

通过对整数运算和浮点数运算的测试，考察处理器的整体性能，在这项测试中，A730W 获得了 1950 分。

文件系统测试

考察 RAM 和 ROM 的安装，读写各项速度，反映 PPC 文件执行性能，A730W 表现中规中矩，964.2 分让人基本满意，不过 A730W 在传输大容量文件时速度非常的快。

A730W 摄像头拍摄的室外 / 室内照片效果

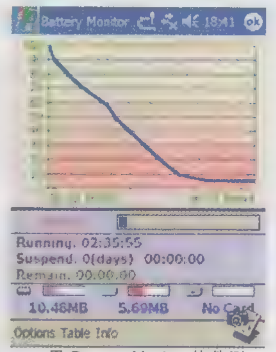


平台和同步测试

考察 RAM、内置软件性能和 PPC 的同步能力，A730W 表现优异，得易于其大容量的 RAM 和强劲 CPU。

图形系统测试

测试 PPC 的整体视频处理能力，考察 CPU 和显示芯片的整体能力，Intel 2700G 支持每秒 30 帧的视频播放，测试分数本应是非常优异，结果却仅有 853 分。反复测试后，PLAY!LAB 的分析可能由于 SPB Benchmark 并不支持 Intel 2700G 这个全新显示芯片，仅测试了 A730W 的 CPU 视频处理速度。为此，PLAY!LAB 专门对其视频播放能力进行了专项测试，在 80Kbps~510Kbps 之间各码率的播放效果非常流畅，看来之前的分析并没有错误，相信 SPB Benchmark 在以后的更新中会加入对 2700G 芯片的支持。



用 Battery Monitor 软件测试 A730W 的电池性能

最后谈谈电池，A730W 内置了 1100mAh 容量的可更换锂电池。PLAY!LAB 选择了耗电量较大的多媒体播放进行电池续航测试，结果 A730W 在播放 4 个多小时之后电量耗尽，而在普通使用中，官方公布的 9 小时续航能力经过测试完全达到。

扩展 丰富与易用

A730W 内置了 130 万象素，最大拍照分辨率为 1280×960 像素的 PPC 平台顶级摄像头，并附带了闪光灯和自拍镜，支持静态照片和动态视频的拍摄，最大支持两倍数码变焦。同时还提供多种拍摄亮度、对比度、白平衡以及自动、日光灯、白炙灯、晴天四种效果供用户选择设置。同时它还支持多种特定色彩拍摄。实际拍摄中，A730W 表现出来良好的效果，除暗光源环境下躁点稍多外，其色彩还原和暴光度都控制的非常优秀。

A730W 内置 USB 数据线、蓝牙和 Wi-Fi 无线等多种连接连接方式。USB 数据线除担任与 PC 端的文件传输外，还可以外接 USB 键盘和游戏控制器，同时这也是充电器的接口。我们着重测试了蓝牙和 Wi-Fi 两种无线连接，A730W 的蓝牙搜索 / 连接非常快，文件的传输速度和兼容性非常棒，与蓝牙耳机的连接非常稳定。Wi-Fi 无线网卡的表现也是可圈可点，信号稳定性值得称道。

MyPal A730W 作为华硕的旗舰级 PPC，其强大的 CPU 和显示性能，加上出众的外观和众多的实用功能，各位想于近期购入 PPC 和 PPC 的狂热爱好者们，面对这样一款掌上至尊，怎能不心动？把电脑留在桌上，数码相机放进柜子，纸笔束之高阁，随身听、录音笔也统统忘记，从此让 MyPal A730 陪伴你的移动数字生活。MyPal A730 把世界装进你的口袋里！■

（文/PLAY!LAB·紫霞的铃铛）

PLAY!IDF2005

■ 窥探游戏科技

英特尔信息技术峰会，即原英特尔开发论坛（Intel Developer Forum，文中简称 IDF），是由英特尔主办的全球业界最负盛名的技术论坛活动之一，在美国每年举办两次，主要参加者是计算机、网络和通信行业的设计开发和工程技术人员。目前这一活动业已在中国大陆、中国台湾省、日本和欧洲举行，成为一个覆盖全球的权威技术活动。

IDF 历来是英特尔及其合作伙伴们发布、交流各自最新技术的平台，它在很大程度上能够体现 PC 技术的发展走向。随着 PC 产品日益渗透到普通大众生活的每一个角落，业界开始越来越多的提到"通过 PC 及其相关技术提高生活质量"的概念，这便是 PC 娱乐化的体现。本次就让笔者带领大家领略一下 IDF2005 中属于玩家的惊喜吧：

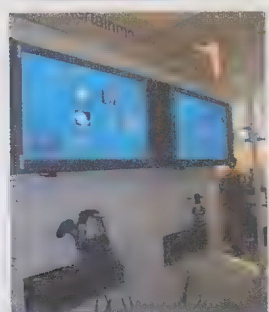
双倍奔腾芯

也许大家从未想过业界的"真理"摩尔定律会失效，然而今年 Intel 的确放弃了自己一贯的通过提高 CPU 主频来提升性能的做法，转而致力于研究提升 CPU 本身效能的双核心/多核心处理器技术。本次 IDF 第一天，Intel 就展示了其双核心处理器的具体细节和产品，也正式向外界公布了首款双核心处理器将被命名为 Pentium D，并将于今年第二季度发布，同一季度发布的还有面向发烧级的双核心处理器 Pentium Extreme Edition 840（主频 3.2GHz，800MHz 前端总线），以及支持双核心的首个主板芯片组 Intel 955X（支持 DDR2 内存、Sli 技术）。

双核心 CPU 能够以 4 个线程共同进行支持此技术的游戏运算

通过 Intel 的超线程技术，使得 1 个双核心 CPU 能够在同一时间内采用 4 个 CPU 线程（2 个物理 +2 个逻辑）进行运算，这无疑方便了游戏玩家在游戏时的多任务应用，如游戏同时录制游戏视频等等。同时，Intel 表示，在未来还会出现支持多核心 CPU 运算的游戏，能够更直观的体现此技术对游戏质量的提升。

数字化家庭



Intel 的娱乐 PC 提供全方位数字家庭娱乐享受

总的来说，Intel 目前的数字家庭计划包括"娱乐 PC"以及"客厅娱乐解决方案"两大方面：

Intel 娱乐 PC 基于 Intel 双核心处理器及 Intel 945G 芯片组平台，主板芯片组内建支持 1080i/720p 规格 HDTV 输出的 Intel GMA950 显示核心，内建符合 Dolby Codec 标准的 Intel HD Audio 音频模组，通过 ICH7 南桥芯片提供 Matrix Storage 方案，操作系统采用 Windows XP 媒体中心版。此平台最大的亮点在于用户可以根据自己的需求在 Media Expansion Card（又称 ADD2 Plus 卡，能提供多任务高清规格视频播放/录制）、APP2 卡（提供单任务高清规格视频播放/录制）、普通 TV 卡和 PCI-E 独立显卡间自由选择/搭配。同时，由于采用新一代 BTX 机箱架构，使得该产品能够在散热、体积、性能和噪音控制上做到最大的平衡。

客厅娱乐方案提供给用户方便的娱乐体验

Intel 客厅娱乐解决方案则是由一个具备高清规格电视输出、DVD 光驱、无线外设适配器等功能的电视机顶盒，通过家庭内的无线网络，将对工作室里的 PC 台式机的操作转移到客厅的电视前。这样，用户无需移动 PC 台式机就能在客厅的电视上享受游戏、上网、视频欣赏等 PC 提供的多媒体娱乐。

盛大迪斯尼

盛大勾画出的神奇盒子

作为国内知名度最高的 PC 网络游戏运营/开发商之一，盛大公司在本次 IDF 上为国内网络游戏玩家带来了其大力宣传的"盛大迪斯尼"计划中的前锋产品——基于 Intel X86 PC 架构，集有线电视与网络游戏一身的多媒体机顶盒。在盛大公司的介绍中，这个很快就将发布的神奇盒子将能够提供比 PC 平台更简易操作的网络游戏服务，同时售价将大大低于主流 PC。同时盛大公司表示，该产品将采用 Intel 的 PC 架构硬件技术、国内家电厂商的硬件实体、微软的 Windows XP 操作系统，并最终由盛大提供网络游戏的运营服务。

Play in IDF2005

Nvidia 展示的 nForce 4 Intel Edition 产品

Tt 展示的液冷散热器配套装备

Tt 展示的 BTX 规范机箱

Nvidia 的游戏体验区

清华同方的游戏 PC

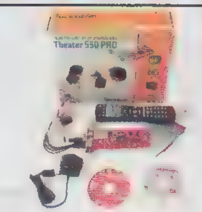
除去宣传各自最新技术的厂商，本次 IDF 中 PC 游戏硬件相关厂商的参展则让整个会场平添了一些活力。Nvidia 除了在自己的展台展示基于 Sli 技术的 Intel PC 游戏平台外，还在会场入口处专门设立了游戏体验站，通过游戏试玩和比赛展示拥有 Sli 双显卡的 nForce 4 Intel Edition 平台的强劲机能；PC 整体散热解决方案提供商 Thermaltake（Tt）带来了 BTX 架构机箱、更强劲且极具个性的散热装置；清华同方、方正等国内品牌电脑制造商带来了各自主打游戏、娱乐的旗舰机型，等等。这些厂商提供的个性十足的产品，正让 PC 游戏、娱乐应用逐渐成为业界市场最为关注的领域之一。

IDF2005 带来的兴奋已经渐渐退去，但它给整个 PC 应用领域带来的影响却是深远的。也许，今天在如此专业的峰会论坛上出现的奇思妙想，明天就能成为你我生活娱乐中不可缺少的部分。科技，终究是用来创新生活的。■（文/PLAY!LAB·记者组）

媒体中心伴侣

■ PowerColor Theater 550 Pro

PC 上的电视卡产品面世已久，一直以来也只是那些对 PC 的收视能力有特别需求的用家才会对此加以关注。当微软推出它的 Windows XP 媒体中心版之际，PC 作为数字家庭中心的角色被大大强化，而 PC 步入客厅的重要跨越，则要依靠——



早在 2004 年 9 月，ATI 就发布了最新的视频处理芯片 Rage Theater 550 PRO，为台式机的 PCI 接口、PCI-E 接口以及笔记本电脑提供了新一代数字化家庭媒体中心解决方案的核心。最近迪兰恒进率先在国内推出了一款 PCI 接口的 PowerColor Theater 550 Pro 电视卡套装（下文简称 T550PRO），凭着微软 MCE2005 的完全兼容特性，立即引起众多的关注。

安装完毕后系统出现遥控器和电视卡设备

FM 立体声收音天线

S 视频 / 复合视频及立体声输入转接线

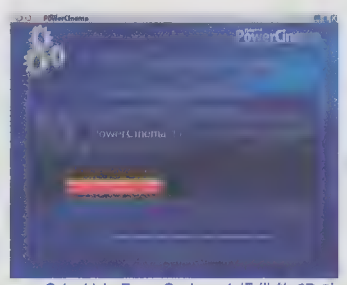
提供有线电视同轴插座和多功能输入转接口

板载 16MB 现代 4 纳秒 DDR 内存

兼容 MCE2005 的 CyberLink 红外遥控器套件

改善收视品质的秘密

T550PRO 被称作低功耗、低成本硬件加速视频处理器，高度集成的 T550PRO 使这块电视卡显得相当"简洁"，小巧的数字高频头除了显著改善影像品质之外，与传统高频头相比还明显降低了发热量。



CyberLink PowerCenima 4 提供的 3D 功能，虽然描述不详，但应该就是启用了 T550PRO 的 3D 梳状滤波功能。

模拟式的电视信号，一直以来就受到杂讯和解析度的困扰，家电大腕企业如 SONY、飞利浦、创维等，在各自的电视机产品中都投入了大量精力打造视频解码引擎。SONY "贵翔"(WEGA)、飞利浦"逐点晶晰"、创维 V12 数字引擎等，都是通过将模拟信号转换为数字信号后的"深加工"来"出彩"，这也是家电卖场中的功能亮点。此次 T550PRO 首次将专业家电领域的技术带入 PC 电视卡领域，12bit 模数转换技术使其拥有更高的视频采集精度，模拟视频数据经数字转换后，在内部通过全数字化的专业硬件级高精度双制式(NTSC/PAL)3D 梳状滤波器、2D 的 5 线可适性滤波器、噪声抑制电路、抗锯齿滤波器的处理，最终获得更清晰、更平滑和更稳定的电视画面。

左图：MCE2005 媒体中心软件的抓图，可明显看到横向扫描线。右图：CPC4 中开启 3D 功能后的抓图，画面完整细腻。

通过全屏播放电视节目的测试对比，我们发现 T550PRO 拥有明显的杂波抑制能力，在桌面使用距离和高解析度的显示器状况下，全屏观看电视画面的清晰感受明显提升。

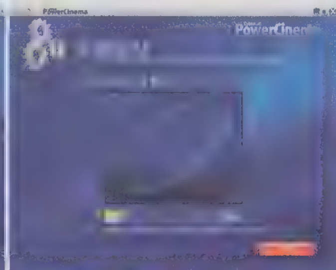
电视播放和 MPEG2 录影过程中的 CPU 占用率监测，每格为 5%，除遥控器操作造成的略微提高外，通常都在 10%~20% 之间浮动。

硬件 MPEG2 编码

T550PRO 与 MCE2005 完全兼容的特性基础，首先就在于此款芯片提供的硬件 MPEG2 视频压缩能力。MCE2005 兼容的电视卡之所以要求具备硬件 MPEG2 视频压缩功能，就是为了支持"媒体中心"理念中融入的电视收视"时间平移"(TimeShifting)特性——通过实时的高品质视频压缩保存当前正在播放的视频内容，以便用户在返回后可以继续观看过往的内容——而硬件 MPEG2 视频压缩在提高响应速度的同时，也不会对 PC 的整体系统性能提出过高的要求。T550PRO 卡上提供一枚 16MB 的 DDR 内存，确保 T550PRO 能快速启动 MPEG2 实时录影，同时 T550PRO 还具备 DVD 质量的可变比特率硬件 MPEG2 编码，以便在画质和硬盘空间要求之间供用户调整。

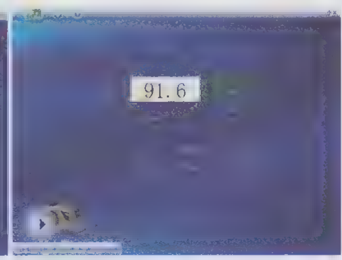
通过测试我们发现，在 3.4GHz/512MB 的 PC 系统上，播放和录影前后的 CPU 占用率仅为 8%~12%和 10%~22%。对电视节目的录制操作启动非常快速，在"较好"品质设定下的 MPEG2 录影品质已经与实时播放的电视画质没有任何区别了。

CPC4 的界面与 MCE2005 几乎完全一样，针对遥控器进行了特别的简化设计



以数字方式对 FM 立体收音的频道自动搜索

CPC4 中对录音方式进行设定



MCE2005 中可对搜索的频道频率进行微调

丰富的功能和软件适应性

T550PRO 提供了全球制式 FM 立体声广播、图文电视、复合视频/S 视频输入、立体声输入等诸多技术特性，让加载了 T550PRO 电视卡的 PC 成为真正的影音多面手。

CPC4 提供的频道浏览功能，画面逐次更新，但速度稍嫌缓慢

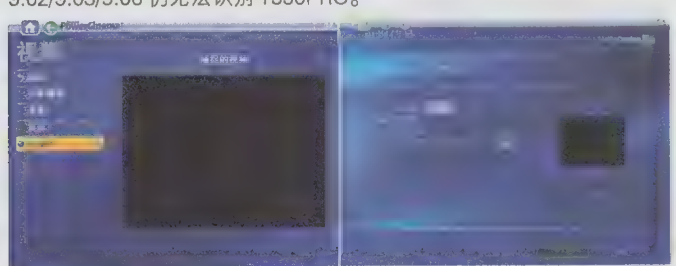
我们通过包装附送的 FM 天线，很快检索到所有北京 FM 立体声广播的节目，在强电磁环境下还能收到清晰度和稳定性不输于收音机的声音，的确令人相当满意。如果使用同轴电缆连接闭路电视传送的 FM 广播节目，效果自然会更好。

随卡配送的 CyberLink 红外遥控器组件，可以很好的与随机配送的 CyberLink PowerCinema 4 软件以及 MCE2005 自带的媒体中心软件完美配合，在 Beyond TV 等流行的收视软件中也可正常使用。遥控器按钮手感不错，不过说明书中并无此遥控器的按键说明，一般用家可能需要摸索一段时间才能完全掌握其功能。两款收视软件都提供了电视频道名称修改、频道顺序调整等功能，PowerCinema 还提供了频道浏览功能，虽然只能顺序刷新节目，刷新速度也稍嫌缓慢，但对于选台来说还是很有帮助。在换台速度方面，PowerCinema 比 MCE2005 媒体中心软件要稍稍快一些，更接近目前电视机的频道切换速度，它们均采用了换台时的静像（无杂讯）设定。

硬件功能超前于软件设计?!

在获得了良好的电视收视和 FM 收音效果之后，我们开始对 T550PRO 所提供的音视频输入功能进行尝试，但这回我们可大大的栽了个跟头——无论是 PowerCinema 4 还是 MCE2005 媒体中心软件，都没有提供明确的视频输入源选择。最后我们在 MCE2005 媒体中心的电视信号设置窗口中，通过选择机顶盒设备，才进入到可以选择 S 视频或复合视频的设置画面，在这里我们成功的看到了 PS2 游戏机输送的画面略图，声音和清晰度都不错，但 MCE2005 必须要求与机顶盒的红外遥控器进行同步通讯才能完成设定，最终无功而返。而且我们拿到的 T550PRO 为单一 PAL 制式版本，在设置画面中我们注意到 PAL 制欧版 PS2 在正常显示了开始画面，然后切换到 NTSC 制式的游戏画面后，PAL 制式的 T550PRO 就无法正常解码信号了。

至此我们不由得开始怀念为 AIW 显卡设计的全功能 ATI MMC 软件了，遗憾的是，虽然 T550PRO 的说明书中注明支持 MMC 软件，但 ATI 官方网站的 T550PRO 产品栏中并无对应的 MMC 软件下载，即便安装了该网站提供的最新 T550PRO 驱动程序，使用常见的 MMC 9.02/9.03/9.06 仍无法识别 T550PRO。


CPC3 中的视频捕捉屏幕并不能正确导入相应端子的信号，MCE2005 媒体中心的电视信号设置画面中通过机顶盒方式可以正确导入 PAL 制式信号，但要求与机顶盒红外遥控器同步才能完成设定。

综述

T550PRO 为时下的 PC 模拟制式电视收视提供了前所未有的平价（国外售价 99 美元）高清晰解决方案，也面向即将普及的数字电视机顶盒设备提供了 S 视频/复合视频及立体声的接入支持。但对于高级的硬件 MPEG2 录影所需的 MPEG2 压缩码率的精确设置，以及视频源的选择方面，还需要更多的在播放软件的后续版本开发中被更好的利用，这样才不致于浪费 T550PRO 强大的功能。■（文/PLAY!LAB·游骑）

千元 GDDR3 诱惑

微星 AGP 版 Radeon X700

虽然时下 ATI 显卡产品线里，PCI-E 接口的产品成为厂商力推的新贵，然而对于许多普通用户来说，仍旧倾向于选择更具性价比的 AGP 平台产品。但我们不难发现，目前 ATI 核心的 AGP 接口中端显卡产品中，却只有 Radeon 9550 这样的较早期产品。而稍早 Nvidia 推出的 GeForce 6600 AGP 版，则让 ATI 在 AGP 平台中端显卡市场遭遇不小的尴尬。

随着最近千元级别 Radeon X700 AGP 版的上市，标志着 ATI 对整条 Radeon X700 产品线的重新定位，也表明了 ATI 欲在千元级中端市场中有所作为的决心。本次 PLAY!LAB 就收到了这块来自微星的 Radeon X700 AGP 版（以下简称 X700AGP）。

GDDR3 显存

相比早前 ATI 在 AGP 平台推出的显卡，X700AGP 最大的特点就是采用了电气性能更佳的 GDDR3 规格显存。从下表可以看出，与 GeForce 6600 相比，X700AGP 的优势主要为运行频率、标配 GDDR3 显存颗粒以及 2 倍于对手的顶点引擎。

	Radeon X700	GeForce 6600
核心代号	RV410	NV43
接口	PCI-E/AGP	PCI-E/AGP
桥接芯片	Rialto	HSI
制造工艺	0.11l m	0.11l m
核心频率	400MHz	300MHz
显存频率	700MHz	500MHz
显存位宽	128bit	128bit
显存种类	GDDR3	GDDR1
像素管线	8	8
顶点引擎	6	3

实际表现

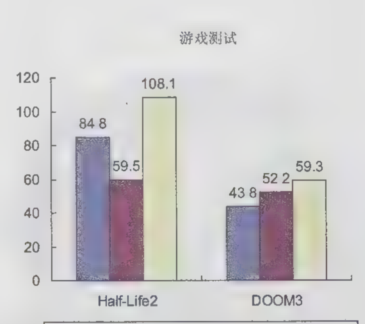
显卡的实际性能，还需要通过实际软件/游戏进行测试。同为千元上下的中端定位，X700AGP 和对手的较量无疑是大家最为关注的。所以在测试中，我们找来了一款 AGP 版的 GeForce 6600 作为对比对象。同时，因为 X700AGP 具有 0.11μm 制程、GDDR3 显存等得天独厚的超频优势，经过我们反复测试，这款微星 X700AGP 最终稳定运行在了 460MHz/1.08GHz 的频率上。

测试配置表	
CPU	AMD Athlon64 4000+（ClawHammer、Socket939、1MB L2、1GHz HT）
内存	Kingston 256M DDR400 X 2
硬盘	Seagate 120G SATA
主板	华硕 A8V Deluxe（VIA K8T800Pro + VT8237）
显卡	X700AGP （400MHz/700MHz） GeForce 6600 AGP（300MHz/500MHz）
驱动 & OS	Windows XP 中文版+SP2+DirectX 9.0c ForceWare 71.90 WHQL 催化剂 5.3

本次测试中，所有软件/游戏分辨率设定均为 1024×768@32bit，画质设定均为默认，结果如图：

3DMark05测试

4000
3500
3000
2500
2000
1500
1000
500
0
2447
1947
3417
3DMark05
■X700AGP ■GeForce6600 □X700AGP(OC)



继双平台的 Radeon X800 标准版之后，X700AGP 的推出是 ATI 在显卡市场上投下的又一枚重磅炸弹。仅仅凭"千元以下 GDDR3 显存"这一点就足以吸引足够的眼球，而且测试表明其超频能力的确突出。可以说，在千元级别的 AGP 显卡市场中，X700AGP 无疑是目前的最佳选择。■

（文/PLAY!LAB·机器狗）

PLAY!LAB 数码精品馆

PLAY!LAB Gallery05.05

作为最勇于创新，最乐于接受新生事物的年轻人的代表，玩家往往走在数码消费领域的前端。作为致力于为玩家搜罗最具时尚风格的数码产品的栏目，PLAY!LAB 数码精品馆从本期正式开张啦！PLAY!LAB 希望您能从这里找到最能展示自我个性的心仪产品，也欢迎大家来 www.playgamer.com 论坛游戏科技版讨论。

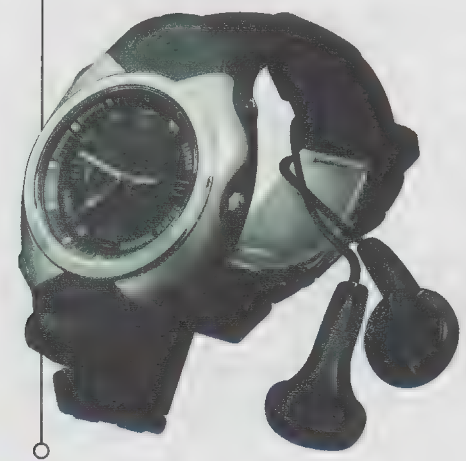
>>>MP3 播放器

创新 ZEN Touch
售价：2540 元 /20GB
看点：来势汹汹的 iPod 挑战者

创新用以在硬盘 MP3 播放器领域与 iPod 系列抗衡的强劲产品，从命名中就能看出触摸控制是最大的卖点。而其高雅的产品设计和出色的制造工艺，加上创新在 PC 音频市场的成熟经验和不错的音质，ZEN Touch 带给消费者另一种选择。

苹果 iPod Shuffle
售价：999 元 /512MB 1499 元 /1GB
看点：iPod 也能平价

凭借硬盘型 iPod 播放器在年轻人心中打下的江山，苹果终于推出了闪存型 MP3 播放器 iPod Shuffle。然而不得不佩服苹果的是，即使是在这个技术接近透明的市场，Shuffle 也能玩出花样：大气的造型，出色的音质，品牌的号召力以及只属于 iPod 的玩法，让 Shuffle 能够以高贵的姿态面对 FANS 的追捧。



爱国者 U 时
售价：1180 元 /128MB
看点：绝对私人音乐库

凭借多年的努力，爱国者终于树立了自己良好的品牌和口碑，其中很重要一点就是在产品设计理念上紧跟国际潮流。虽然这款 U 时手表式 MP3 播放器比最早的卡西欧同类产品晚出现很久，但无论从音质、造型还是功能上都丝毫不逊于后者。

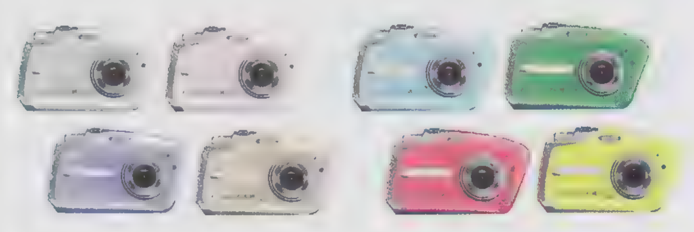
纽曼之音 F90
售价：–
看点：功能丰富，操控方便

虽然没有 iPod、ZEN 等前辈们外形惊艳，但这款纽曼之音 F90 凭借支持 MP3/WMA/WAV 格式文件、支持 FM 收音机、支持歌词同步显示等丰富的功能，以及相对其价位所提供的出色音质，不应被更具理性消费需求的学生朋友们错过。

>>> 数码相机

奥林巴斯 μ-mini Digital S
售价：3 万日元（约 2360 元人民币）
看点：惊艳外形，出色性能

外形小巧且独具个性，具备 500 万有效像素 CCD，35~70mm 两倍光学变焦镜头，同时集成许多附加功能，加上 Olympus 相继一向的光圈成像技术优势，μ-mini Digital S 堪称最受时尚女孩欢迎的迷你型数码相机。



佳能 PowerShot A400
售价：1350 元
看点：价格合理，使用方便

虽然 PowerShot A400 的 310 万有效像素落后于目前的主流，但已经能够冲印出 7 寸的照片，而平易近人的价格，2.2 倍光学变焦也让它成为全自动胶片相机的最佳数码升级选择。此外，采用两节 AA 规格干电池供电也让外出旅行时不必担心停电的尴尬。

尼康 Coolpix 7600
售价:2980 元
看点:高像素,成像好

作为 2005 年尼康主打家用高端消费型数码相机的主力,Coolpix 7600 具备 710 万有效像素和 3 倍光学变焦镜头,更重要的是它还提供了多种效果出色的拍摄功能。采用两节 AA 规格干电池供电,加上合理的价格,成为家用高端数码相机的不错选择。

柯尼卡美能达 DiMAGE G530
售价:2100
看点:价格便宜的 500 万像素 DC

500 万有效像素,3 倍光学变焦镜头,采用锂离子充电电池供电,DiMAGE G530 堪称同级别产品中最具性价比的一个。而其时尚的外形,也令其成为前卫年轻人选择的优先考虑对象。

TCL SHE5216 女性液晶电脑
售价:7198
看点:专为女性设计

配备 17 英寸液晶显示器的 TCL SHE5216,除了外形专为时尚女性设计,其 Micro ATX 规格的超小机箱内却是 PCI-E 平台的 P4+Intel 915G 整合架构,并采用 256MB DDR 内存。当然,性能并不是女性最为看重的,SHE5216 出色的热管静音散热设计才是最吸引 MM 的。

联瑞 Saitek Gamer 键盘
售价:580 元
看点:绝对够多的功能键

采用人体工学设计,独具匠心的可调角度腕托,令长时间操作也倍感舒适。与 Saitek 著名的 X52 飞行摇杆采用同样的可调节亮度蓝色光效,倍显独特个性。搭配具备 9 个可编程按键的专用游戏垫,让你在任何游戏中都不会手忙脚乱。

>>>Game PC 及外设

联想锋行 K 8011
售价:10999 元
看点:构建合理的高端品牌电脑

采用 LGA775 接口 P4 530 处理器,512MB 双通道 DDR400 内存,Intel 915Pr 主板,ATI Radeon X600 Pro 显卡,17 英寸液晶显示器,120GB SATA 硬盘,加上创新 Inspire5100 5.1 音箱,联想锋行 K 8011 改变了以往国产品牌电脑配置不合理的窘境。

罗技 MX1000 无线鼠标
售价:649 元
看点:激光、无线、For Man

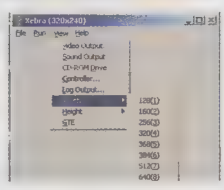
作为业界首个采用激光定位引擎的鼠标,罗技 MX1000 带给我们一种全新的鼠标使用体验。为男性度身定做的外形设计,不受方向制约的 RF 无线连接,出色的电池性能,让它成为追求高品质数码生活的男士的掌中宝贝。■(文/PLAY!LAB·狗子)

模拟天下

■ 模拟器快报 05.05

在模拟器新闻匮乏的今天，我们不禁要问，现在的模拟器界是怎么了？除了一些老牌的模拟器还在不痛不痒的更新外，其他的都是一些遥遥无期的等待。等待什么呢？其实笔者也不太确定，如果哪一天真的把PS2这样的主机模拟了，也许等待就算到头了。扯远了，下面进入正题。

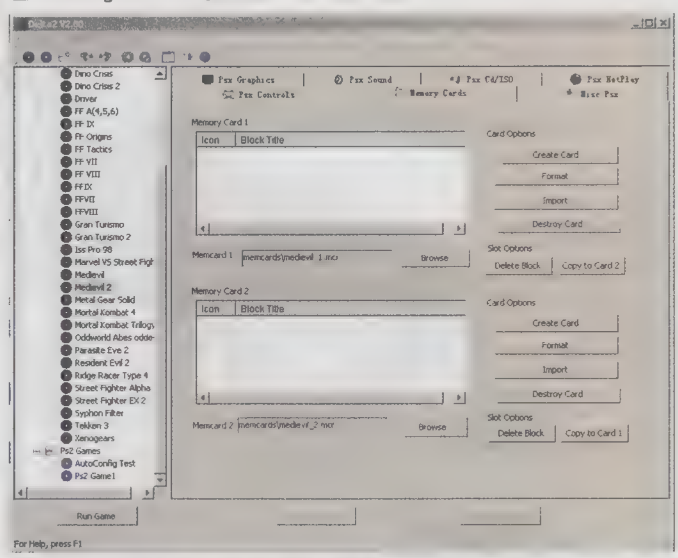
另一个PS模拟器Xebra发布新版



这是由独田地狱战创作的作品，新版修正了在《铁拳Ⅱ》中的一些贴图错误，但其他的方面改动不大，此外模拟器还支持PS BIOS和各种插件系统（类似Epsxe）。在测试之余，笔者发现一个有趣的现象，该模拟器与其他模拟器不同的地方在于没有版本号，也许作者对自己的作品非常自信吧。下载地址：members.at.infoseek.co.jp/DrHell/。

PS/PS2模拟器插件Delta发布更新

Delta是一个非常出色的PS/PS2模拟器前端插件，对应目前最好的PS模拟器Epsxe和PS2模拟器PCSX2，但这次的更新主要针对后者。新版增加了PCSX2对PS2光盘镜像的支持，可自行制作PS2光盘镜像，支持对PS2记忆卡文件的编辑，同时修正了Epsxe的手柄BUG。下载地址：delta.ngemu.com。

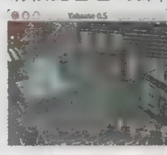


土星模拟器GIRI GIRI伴侣

大家在使用世嘉土星主机模拟器GIRI GIRI的时候是不是被烦琐的命令行配置吓倒了？现在你可以使用GSaturnTool把各种命令行都抛在脑后。该软件是一个模拟器前端程序，它可以非常方便的让你来设定GIRI GIRI的各项模拟游戏功能。下载地址：www.geocities.com/gsaturntool。（注：使用软件要求系统必须安装微软.NET framework插件）

Yabause 0.8版即将发布

人气非常旺的世嘉土星主机模拟器Yabause的作者，近日在官方网站上公布了0.8版WIP（Work In Process，进程报告）。也许是因为工作的原因，在0.7版本之后，作者已经有很长一段时间没有更新模拟器。本次在0.8版发布之前，作者终于放出了非常多的截图，同时作者承诺会很快发布0.8，请玩家们耐心等待。Yabause 0.7版下载地址：yabause.sourceforge.net/download.php。（注：该模拟器有MAC和WIN版之分，请根据自己的操作系统对应下载）。

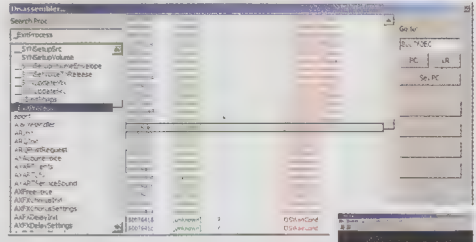


N64模拟器Project64终于更新

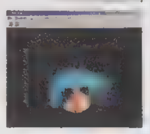
任天堂N64主机模拟器Project64的发布时间选择得让人有些摸不着头脑——愚人节，而且距作者上一次的更新已经3年有余（2002年8月25日停止更新）@#$%…

当然，本次更新并非是一个玩笑，作者表示这次版本变动修正了一些游戏如《大金刚》、《塞尔达传说》等运行速度过慢的问题。同时，新版整合了Service Pack补丁包，其中就包括玩家不断提出的对中文的支持，可见作者还是非常注意听取大家的意见的。至于老外的中文程度嘛，笔者就不多加评论了^^下载地址：www.pj64.net/iedefault.htm。

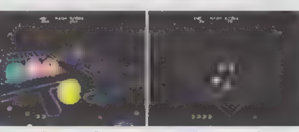
NGC模拟器Ninphin停止开发



又是一条令人惋惜的新闻，任天堂NGC主机模拟器Ninphin宣布停止开发。作者称他已经失去了开发Ninphin的动力，而其中的原因是各方面的。但他同时也保证，将公布部分Ninphin的核心代码，以便其他的爱好者继续深入的研究模拟器。感兴趣的朋友可以去官方网站（ninphin.emulation64.com）察看详细信息。

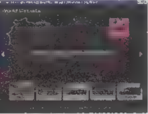


Pacifi3D发布0.3版



谈起这个模拟器大家会比较陌生，但对于这个模拟器所模拟的游戏《吃豆》（Pacman），接触过红白机的玩家就相当熟悉了，不过这个模拟器把原来《吃豆》的2D图像转换成3D图像——怎么样，很有新鲜感吧？虽然模拟器已经发布了三个版本，但笔者一直没有注意有这么一个好玩的东东，本次特做补偿。下载地址：pacifi3d.retrogames.com/pacifi3d/index.html。

PCSX2即将发布0.8版



最后来关注一下我们的老朋友PS2主机模拟器PCSX2，在0.7版发布后开发小组就立刻投入0.8版的研究工作。从官方公布的截图来看，模拟器在速度上相对于前版有所提高，图像也更加趋于完美，不过离实际的运行速度还有一大段的差距（截图模拟的是GT4）。也许等到1.0版公布的时候，PCSX2才会给我们真正的惊喜。官方网站：http://www.pcsx2.net/。

如果大家在使用模拟器的过程中遇到什么问题，请到www.playgamer.com论坛模拟器板块交流。■（文/Choko）

科技快报

Tech Express 2005.05

看到这期快报时，想必亲爱的读者们已经沉浸在五一长假的的喜悦中了。本月各大厂商的动作都不大，不过诺基亚正式公布了久未露面的8系列新款旗舰机型8800，以及三星SPH-G1000游戏手机的重磅出击倒是让人眼前一亮。OK，快报开始啦！

名门之后，诺基亚终发8系列新机

王者归来指数：★★★★★

被无数人魂牵梦绕的8系列回来了！4月7日，诺基亚在欧洲发布了这个系列久违的最新机型——Nokia 8800。8800采用了滑盖式设计，机身大面积使用金属材料，看起来颇像8850的进化版。屏幕方面，8800采用了分辨率为176×208@26万色的TFT显示屏，并采用特殊的致密玻璃材料制作屏幕外壳。硬件机能上，它支持JAVA MIDP 2.0规格的Java 3D引擎，内置64MB闪存，支持蓝牙连接。8800铃声为64和弦，并由日本知名作曲家坂本龙一亲自创作内置铃声，同时还支持AAC和MP3格式铃声文件。8800还内置一个很少见的50万象素CMOS摄像头，支持视频拍摄。

8800体积为107mm×45mm×15mm，重134g，预定于今年第二季度全球上市。

点评：这两天听说邪恶的狗子蠢蠢欲动了~

三星以SPH-G1000涉足游戏手机市场

来势汹汹指数：★★★★☆

继LG之后，韩国另一手机大厂三星也于近日推出了其首款3D游戏手机——SPH-G1000。SPH-G1000配备一个2.2英寸，分辨率为320×240@26万色的QVGA级TFT屏幕，内置具备100万多边形/秒处理能力的独立3D图形加速芯片。同时，为了达到身临其境的游戏效果，SPH-G1000采用了美国Immersion公司的互动式力回馈专利技术。此外，8方向控制键、L/R键和支持TV-Out等设定也让人感到了三星的诚意十足。

附带一提，SPH-G1000还内置130万像素摄像头并支持MP3/MPEG多媒体播放。从目前公布的游戏阵容看，全3D画面的《伊苏VI》无疑最让人热血沸腾。该手机预计售价50万韩元，并附送一张64MB的RS-MMC存储卡。

点评：游戏手机，你方唱罢我登场。

PalmOne新机两连发

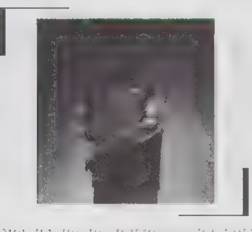
应接不暇指数：★★★★

早先有流言表明PalmOne公司可能会放弃Palm OS系统，而最近PalmOne以即将发布两款新机Palm Tungsten E2和Palm LiveDrive做出了有力的还击。Palm Tungsten E2采用Intel XScale 200MHz处理器，内置32MB RAM，操作系统为Palm OS 5.4版本。作为Tungsten E的升级产品的，它支持蓝牙1.1传输，并采用了NVFS格式文件系统，有效地解决了前代产品因电量耗尽而丢失文件的情况。Palm Live Drive采用Intel XScale PXA270 416MHz处理器，操作系统和RAM与Palm Tungsten E2相同，值得一提的是它内置了4GB的大容量微硬盘。两款机型都将在4~5月间上市。

点评：Palm OS永不倒。

最贵的iPod配套产品——滑雪衫

烧钱指数：★★★★★



说来iPod系列产品在全球市场还真是红得发紫，各种配套产品也是层出不穷。Spyder公司日前就开发了一款新型的滑雪衫，让人惊奇的是，除了普通的御寒功能外，它还可以作为iPod的线控！其袖子上集成了可以操控iPod的纤维按键，通过这些按键就可以对你的iPod进行各种设定和操作。当然，这款所谓的高科技产品售价也是不菲，3000美金的价格足够买上N个iPod了。该产品将于今年9月限量发售。

点评：再过两年，iPod汽车也会出现了 -_-#

索尼发布世界最纤巧硬盘播放器

不务正业指数：★★★☆☆

索尼一边不紧不慢的发布MD新品，一边还时不时来MP3播放器市场参上两脚。这不，NW-HD4之后，NW-HD5也顺理成章的出现了。这款容量为20GB的硬盘型MP3尺寸仅为56mm×89mm（厚度并未公布），重125g，可支持MP3和ATRAC3格式的文件播放，未来将提供黑色、银色和红色三种供用户选择。NW-HD5采用OLED屏幕，内置锂电池可连续播放40小时。同时，该机型同样需要sonicstage3.0软件来进行文件传输。

点评：业界会出现两个iPod神话么？

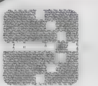
重温经典，FC掌机面世

怀旧指数：★★★★★

英国Fire International公司开发的掌机Blaze Pocket Fami近期在欧美上市了，如果你以为这又是哪个公司想出来抢PSP和NDS市场的试水之作，那你就大错特错了，Blaze Pocket Fami仅仅只是一台任天堂FC家用机的掌上版本！它内建2.5英寸TFT屏幕，按键则完全克隆FC的优异设定，不仅内置初代《超级马里奥》、《最终幻想》和《塞尔达传说》三款大作，玩家还能将自己的FC卡带插入其中游戏！另外，该机器还能通过外接两个特制FC手柄对战，售价为54.98英镑。

点评：20年前的东西卖的就是贵呀！

看来，未来的数码产品走向还真是让人猜不透，不过获益的终归总会是消费者。最后是例行广告时间，欢迎大家来www.playgamer.com论坛游戏科技版讨论。■（文/仙水。力）

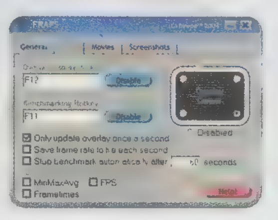


PLAY!LAB 电子娱乐基准看台

怎样的测试才专属于玩家…

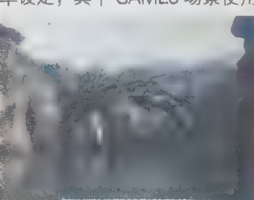
帧速率软件　FRAPS v2.5.0

用于实时测算 3D 图像系统的帧速率，给出测算开始和结束之间的最低、平均和最高帧数率值，也可以按 1 秒间隔逐一记录瞬时帧速率，用于考察图像性能测试过程中的帧速率变化情况——不仅是 3D 显卡，内存性能、磁盘性能及 CPU 处理能力也会对帧速率的变化情况产生影响。



性能指标软件　3DMark05 v1.0

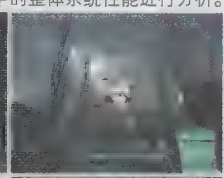
GAME 测试主要考察 3D 图像系统在三种典型游戏应用中的表现；CPU 测试使用最低画质及固定帧速率设定，其中 GAME3 场景使用超线程技术的第二线程，通过 D* Lite 算法实时计算飞船运行轨迹，考察 CPU/内存系统的数据处理能力——这在实际游戏中将体现人工智能部分的处理能力，如各个目标的移动、射击等反应的运算。

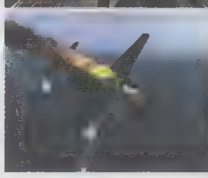


游戏性能　GAMES

《毁灭战士Ⅲ》(Doom3)、《半条命Ⅱ》(Half-life 2)与《太平洋飞将》(Pacific Fighters)的典型游戏过程回放，被用于考察实际游戏中的大纹理、复杂场景、光影及特效渲染的 3D 游戏图像性能；《最终幻想XI》官方性能指标测试第二版(FFXI Official Benchmark 2 v1.01)则作为典型 MMORPG 大型场景图像性能测试的样本。

我们也会通过实际游戏操控，结合 FRAPS 的帧速率记录，来对实际游戏中的整体系统性能进行分析。





温度、供电与噪声　RivaTuner v2.0 RC 15.2

这个软件用于读取显卡的特性参数，并可设置显示核心与显存的频率，用于尝试显卡超频能力，此外它还可以连续记录显示核心的温度值，用于监测显卡的温度控制能力。

Hmonitor v4.1.4.5

这个软件用于读取并记录主板侦测芯片提供的 CPU、PSU、主板及硬盘的实时温度值，以及 CPU 核心电压、+3.3V、+12V、+5V 等关键电压值，将数据导入图表软件分析相关数据的变化情况，来评估机箱、CPU、硬盘的温度控制能力，以及系统耗电与供电的状况。

我们也会通过 TWV 实际功耗指示器、Hardcano12 温度与转速侦测器、分贝仪来辅助进行温度、供电与噪声方面的监测。■

怎样的 PC 才专属于玩家…

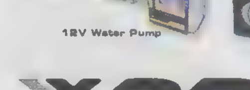
PLAY!LAB 选择那些在性能上最具参考价值的产品，从平台结构及性能表现上为您搭建应用于各类 PC 娱乐软硬件产品的基准评测体系——这意味着您可以凭借一个稳定、共通的参考指标，来解读和评估家游杂志上各游戏软件及硬件产品的性能表现。

机箱系统

耀越宏展 Thermaltake
Shark VA7000SWA 鲨鱼塔式铝合金机箱
风扇配备：TT-1225 静音风扇(前)
　　TT-1225 静音蓝光风扇(后)
　　功能特性：可拆卸主板架、侧开鳍孔窗
Purepower TWV480 功率显示电源
　　功率指标：额定 480W / 峰值 550W
　　输出指标：+5V/40A、+3.3V/30A、+12V/18A
　　功能特性：功耗显示、温控 / 手动风扇调速器
BigWater 12cm 内置液冷 CPU 散热器
　　卡具规格：LGA775、Socket478、K7、K8
Hardcano12 温度 / 转速侦测器
　　探头规格：温度探头×4、转速探头×4

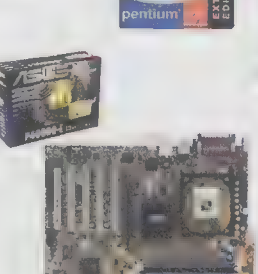
准系统

浩鑫 Shuttle XPC
功能特性：I.C.E.整体散热系统
　　SilentX 超静音电源



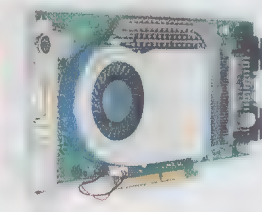
Intel 体系

CPU：英特尔 Intel Pentium 4
　　Extreme Edition 3.4GHz
　　0.13 微米制程 Gallatin 核心
　　512KB 二级缓存 /2MB 三级缓存
主板：华硕 ASUS P5AD2-E Premium
　　Intel 925XE/ICH6R
　　FSB1066 / FSB800
　　PCI-E / DDR2 / LGA775
主板：华硕 ASUS P4C800-E Deluxe
　　Intel 875P/ICH5R
　　FSB800
　　AGP / DDR / Socket478
内存：Micron DDR2-533×2
　　时序 4-4-4-10
硬盘：Maxtor MaXLine Ⅲ
　　SATA 250GB×2 RAID0 16MB 缓存



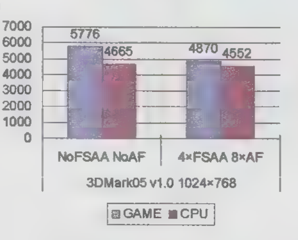
3D 图像系统

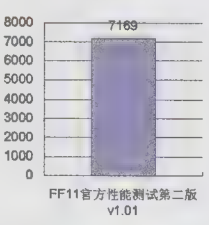
华硕 ASUS Extreme AX800XT Platinum
产品型号：EAX800XTP/2DHTV/256M/A (EAX8D)
体系架构：ATI Radeon X800XT PE PCI-E
默认频率：核心 520MHz
　　显存 1.12GHz(560MHz DDR3)
显存规格：256bit/256MB/1.6ns
华硕 ASUS V9999Ultra Deluxe
体系架构：Nvidia GeForce 6800Ultra AGP8X
默认频率：核心 425MHz
　　显存 1.1GHz(550MHz DDR3)
显存规格：256bit/256MB/2ns

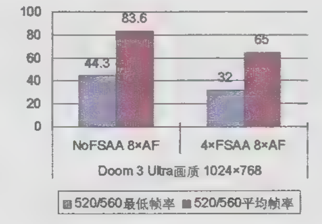


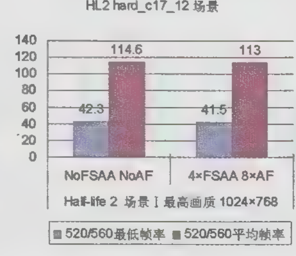
PIC-E 平台基准性能

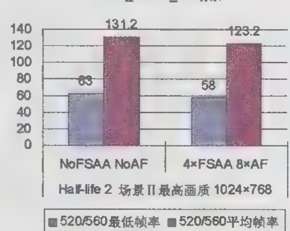
Windows XP SP1 英文版
DirectX 9.0c
Intel INF 6.2.1.1001
Intel IAA 4.6.0.6758
催化剂 4.11 版

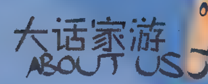












编读对对碰

● 山东济南　王远哲

小马哥、大狗哥、月月哥、石子姐、东东大伯、狗子哥、游骑哥(以姓氏笔画为序,游骑大哥不要急:):向你们郑重建议,书中网游内容还是太多。现在多数人(越来越多的人)都认同:网游就是一个泡沫,等它破了以后,能存留下来的就是几家大公司。少介绍一些关于这种泡沫的东西,而且一个人在正常经济条件和时间下只能玩少数游戏,所以《家游》还是要多关注一下不景气的单机游戏。

本期你们在月历上说,4月10号是赵灵儿的生日。作为一个狂热的仙剑迷,我怎么不知道?请问是怎么得来的?还有,你们将灵儿称为"眼泪压榨机"不够全面,望以后不要吝惜你们的形容词。《仙剑,又见仙剑》主要是谁编的?致以同志般的敬意与兄弟般的问候,以后写信时会把你们的名字往前排:)。

当昨天我们国内的单机代理公司推出引进的产品时,我们看到了铺天盖地的D版,当Starforce 3加密手段为更多国外单机新作所运用的今天,我们却再也看不到那么多当初红红火火的单机游戏代理公司了。我只感到一种深深深深的悲哀。我们还是会一如既往地关注单机游戏。

关于灵儿MM的生日,是从东东在开发公司里偷拍的机密文件中搞到的,首次向读者公布,哈哈。"眼泪压榨机"的称呼不过是拍拍脑袋来的灵感,取其精髓但必然不全面。如果真的要全面描述我们最可爱的灵儿MM,月历牌就要改成自传序言了。【月月】

王远哲大叔,因为《仙剑,又见仙剑》主要是我编的,我很高兴你给予我这个大伯以兄弟般的问候,而我只好以大叔回敬你了!哈哈!(PS:我最恨人家叫我大伯了!)关于灵儿的生日,其实没有月月说的那么玄啦,是《大富翁》资料片设定里写的~不信可以去看看哦。——仍然非常年轻的【东东】

这个,俺的姓氏什么时候变了,允许我汗一下……至于您关于网游泡沫的理论,我觉得当《墨兽世界》出现后,如此说法就要斟酌,要斟酌啊~

个人觉得,网络游戏或者说游戏的网络形态是未来游戏的必然发展趋势,只是存在好坏之分罢了。当玩家群的品位和要求逐渐提升,好玩的网络游戏会越来越多的!【狗子】

这个月家游编辑部全民动员、人气最旺的游戏是——WoW~~曾经入此名人堂的游戏只有《网络创世纪》(自建模拟服务器)、《石器时代》。历史上还没有哪一款单机游戏获此殊荣,报告完毕。【游骑】

● 吉林白城　李兴飞

CWoW终于测试了,这也许在大家眼里是一件值得去喝几杯的事。可这个消息我听了却喜不起来,只因为在部队,部队是不允许上网的。N多次听到或看到WoW的报道或消息,心就会郁闷N多次。我也想去韩服、美服或者CWoW的游戏里玩玩看,可笑的是,这些都是不可能的。只因,我们的职责,我们的使命。也许这话说得有些大,但它的确是我们这类人的心声。

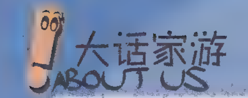
每月的《家游》我都会想办法买到,只因上面有我喜欢的内容。真心希望各位编辑大哥加油、加油、再加油,把Play办得越来越好,WoW的内容越多越好,因为这是我这样的玩家了解WoW的唯一渠道。有很多美丽的东西是我们这类人无法触摸到的,我们唯一能做的也只有远远的微笑着看着,去欣赏,去赞叹。就像WoW一样,如果无法用什么来表达对它的喜爱,那就用一次长长的叹息带过……反正我们早已无奈何地与"美丽"的东西保持距离。

期待2005年11月25日,那时,我会第一时间进入那个神奇而美丽的世界。如果你们看见一个到处乱逛的亡灵法师,那可能就是我了……

亡灵法师啊!好啊好,跟我内测时选的职业一样!不能第一时间玩到游戏的确有些遗憾,不过也不要郁闷N多次了。作为军人,保家卫国是崇高的事业,所以还是要安心尽责啊。等到了11月开始游戏的时候别忘了通知我们,家游公会一定会给你留着一席之地。【月月】

一直都特别敬佩我们的解放军战士,也许是因为曾经亲历98年洪水时他们的无私奉献吧。多余的言语显得腻歪,送给你们一句发自肺腑的话:你们的生命因为曾有一抹军绿而永远耀眼!【狗子】

2005年11月25日~是退伍日吗?^^在这之前,家游杂志会有定期的攻略手札《魔兽世界99条军规》,希望能伴随你的军旅生涯一同前进,努力吧!【游骑】

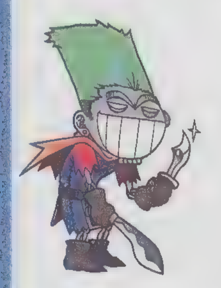


●辽宁丹东　王维昕

哟！早想给《家》留言了，可一直没机会。想不到《家》开始有《魔兽》比赛的分析战报了，真好！而且介绍手机、硬件、PSP、MP3等新产品的页数增加了不少，真是太好了！希望继续保持，而且一定要介绍那些顶级的极品（有点别扭），这才会令我们大开眼界、大长见识，这才叫发烧级、骨灰级产品。

另外，每期的特别企划都非常有可读性，比普通作者、读者自己写的文章好看百倍，望多增篇幅。

不过，似乎介绍网游的篇幅有些多了。把网游的一小部分转成介绍单机、转成文学幽默的篇幅、转成特别企划的篇幅……那不更好吗？我已不把《家》当作普通的游戏书刊看待，毕竟所谓的游戏技巧网上遍地都是，尤其是网游，《家》真正需要的是那种温馨感觉：看幽默时一起笑，看产品介绍像是一起逛商店，看游戏宣传像在一起聚会，看大话家游像在一起聊天……这才是《家》。



能看到近来读者对硬件栏目改版后的肯定，对整个PLAY!LAB团队来说无疑就是最大的支持和鼓励。游戏玩家的生活从来都是紧跟数码时尚潮流的，但考虑到购买力和实用性，我们并不会只介绍那些"顶级"的产品，否则流着口水看的读者大人怪罪下来就不好了。同时，希望大家能够对现在的"游戏科技"提出更多的意见。【狗子】

感谢大家能喜欢今年增加的战报内容。由于篇幅原因，目前的战报在时效和详细程度方面还存在着不足，不过在短期内还没有条件增加内容的条件，我们只能尽量提供给大家更精炼，更具实用价值的内容，希望可以给各位电竞爱好者一定的帮助，在游戏中享受更多。【月月】

●浙江温州　钢狼

首先，请答应我一个请求，千万别把"图鉴"这个栏目撤掉，上期大话家游里一位朋友居然说"实在想不出图鉴有什么用处"，还建议去掉，这位读者真是一点文化品位都没有。我认为"图鉴"是非常有内涵的一个栏目，也是《家游》最具特色的栏目之一，正是这一张张游戏海报或包装，见证着游戏业的发展，更是游戏本身以及游戏制作者不拘一格的个性体现，具有极高的欣赏和收藏价值，因此，请你们务必保留此栏目。

还有，非常高兴看到"酷玩街"的开放，可是邮资太贵了，改一下行不？现在去邮局还很麻烦，你们也可以搞网上支付嘛，起码让我省两块钱。还希望多搞一些送周边礼品的活动，增进与读者的互动，不要老想着赚钱^_^

"图鉴"大多数都是"Golden"的作品，或者你也可以称其为"作古"的东东。我们可能错过了他们中大多数的诞生之时，不过那些游戏制作和行销的天才们在其中所表现的锋芒，也许能让今日的玩家和游戏业者从中悟出些什么。在"图鉴"中重现它们，也算是一件"文物保护"的善举吧，哈哈～【游骑】

哈哈，这里透露一个小秘密，咱们的网站正酝酿着一场不小的改革，我们希望借此为所有读者提供一个更便捷的娱乐、资讯、交流平台，还请大家多多关注网站哦！

至于周边礼品的问题，上期大话的篮球赛活动应该算是这方面的一个尝试，也受到大家的积极响应，不过支持家游的读者太多了，让输了比赛的在下倍感惭愧-_-#【狗子】

●湖南永州　高楚杰

这期赠送的《梦幻之星》新手卡非常有创意，只是把形状改了一下，再打一个孔，就成了一个非常有实用价值的书签，对买杂志的非网游爱好者来说也比较公平，既达到了广告的效果，又方便了读者。希望"家"以后多发些有用的小礼物，如台历海报钥匙扣什么的。

"家游竞拍"对于像我这样的"穷人"很不公平，因为没有次数限制。我想肯定有人从0.1元开始一毛一毛地加，不惜用上几百来换回那价值数千的拍品。应该加上一个次数限制，这样才公平。

我一直很喜欢艾洋的漫画，这期的《走火入魔》太有创意了，原来猫咪还可以这样玩。于是我抓住了我家的那两只猫，想摆一个手持双枪的POSE，遗憾的是我家的猫没有艾洋的训练有素，不但不配合，还对我实施了报复性打击，场面惨不忍睹～～

"家游竞拍"的确是一项野心、意志、运气交集的"游戏"，我们确保以公平的游戏方式提供给大家，但限制任何一种类型的玩家都不公平，对不对？还记得2005年3月号的Moto E680"享乐PDA"吗？中标者竟然是到朋友家看到一本《家游》，然后随手发了两条就～～当然，"家游竞拍"历史上也有同一位读者朋友两次获得了大礼（首期和2005年2月号），那就不仅仅是运气了。总之，游骑每月也会发上两条，说不定什么时候运气满点就～～GOOD LUCK!【游骑】

★更正：本刊2005年4月号"新作速递"栏目《海盗王》游戏类型应为网络角色扮演游戏（MMORPG），特此更正。

●四川宣汉　梦杰

122页所说的加法问题，嗯，东东为什么给小编发《小学英语》？晕厥中～～莫非，编辑部用的加法是传说中的16进制(12345678910ABCDEF……)？残念，残念(循环中)～～另，本人有电子计算器一只，绝无病毒，绝无木马，绝无BUG，众小编中有意购买者可拨打电话0818-BCBC874，货真价实，童叟无欺，先到先得0！

un，偶粉希望《家游》增加一个版面介绍当月网游的线上活动等，期待中，期待中(回声持续N小时)～～

《小学英语》已经派发，通过学习关于加法的问题目前应该已得到了最终解决，呵呵。至于高科技产品电子计算器看来暂时用不上了，还是留给正在上学的朋友们吧，以应付高难度的乘除法运算，想来想去，杂志制作过程中还没涉及那种复杂的运算，掰着手指头也就算清楚了。

呵呵，玩笑先开到这儿。关于网游线上活动安排，各公司制定活动计划的时间与杂志制作周期难以对应，所以我们只能尽量搜集相关活动内容及时提供各大家，但不能为此设计固定的栏目，感兴趣的朋友请随时关注“第一频道”栏目。【月月】

为什么我会把《小学数学》写成《小学英语》呢？这个问题涉及到另一个很严肃很痛心的问题，那就是中国的英语教育考试制度是很罪恶的很纳粹的很应该被874的……（回声持续N小时）～～

——被某项英语考试折腾得半死的【东东】留

●山东　[illegible]

当我4月1日拿到新《家游》时就感觉已经跟家分别了N年似的，因为我的3月号被可恶的老师扔了，气煞我也。虽然我给窗外的同学说帮我看着，但是，我心爱的“家”还是没了。

想问一下，为什么有的时候客服电话打了没人接，你们的工作时间是从几点到几点呀？我觉得中午还是留一两个人好，因为我们学生平时都要上课，所以……

我发现和我同类的人还真多，“家”FANS。我买完4月号《家游》，就在书店坐下，津津有味地看了起来，没想到，在书店仅仅待了半个小时，“家”就卖出去4本，老板说：看起来，只能靠“家”赚钱了。我心里特别高兴，衷心祝愿“家”越办越好！你们可要好好、好好、好好的干噢！

“客服电话”？是“编读热线”吧，呵呵，意思差不多～～和一些大公司比起来，杂志社员工的工作时间有一定弹性，人手也比较紧张，所以热线电话暂时还做不到时刻有人值守，请大家谅解。最近一段时间，倒是可以让某不吃午饭的疑似减肥者在午休时间接接电话，大家猜猜会是谁？【小马】

从这位读者的描述来看，看来您是在课堂上看《家游》了，这终归是违反课堂纪律的，虽然老师的做法有些激动，但绝不算是“可恶”吧。曾经身为人师的我，能够体会老师的苦心，我建议您不如尝试着和这位老师尝试着沟通一下，相信会有不一样的感觉哦——我的许多大学同学现在都投身教师岗位，可他们对游戏的疯狂丝毫不亚于我呢！【狗子】

●甘肃酒泉　杨军

我读《家游》已经有5年了，如果从98年第一次接触《家游》算起（那时我刚认识电脑游戏），到现在已经有7年了。这本杂志曾给我一个很深的印象，就是严谨。我记得以前《家游》的编辑们对待错别字都十分认真。

可是，自《家游》上次改版（好像是两年前吧）后，页数多了内容多了，错误也多了起来。每期总能读到一些错字和语法错误，不知是内容太多审不过来还是小编们整天忙着“测试”游戏。现在，连内容都出现不够严谨的情况了。本期64页《天堂Ⅱ第三章：黑暗的崛起》，且不说内容中涉及的某些方面介绍不够全面，甚至一些资料都不够准确。其实关于《天堂Ⅱ》三章的有关资料网上早已发表了不少，小编们有玩《天堂Ⅱ》的应该会不知道。虽不能说网上的一定准确，但从此文来看，作者的信息来源也不是很可靠，否则他会写得更详细全面，同时也不会对“副职业”系统知之甚少了。可作者还是根据准确度有待商榷的信息得出了若干结论，恐怕难免误导玩家。当然游戏没有正式公布之前，很难有准确的信息资料，但我想这种情况下至少介绍时用语应该谨慎，或者严格来说，可靠程度不高的信息就不应拿出来发表。

错别字或许是难免的，毕竟内容太多，只要不影响阅读就好。但在网络几乎覆盖全球的今天，作为常规信息媒介的杂志，如果对信息可靠性问题不加以重视，恐不利于发展。

对于狗子兄的某一句话不敢苟同——“并不存在喜欢所有游戏类型的人。”我就是一个喜欢所有类型游戏的人。喜欢所有类型游戏并不等于喜欢所有游戏。每一个类型的游戏都有精品，精品就有其让人喜欢的地方。我玩过差不多所有类型的游戏，并且每种类型都有至少一款认真钻研过。我喜欢游戏，我觉得每一款都有其亮点和可以称道之处，只是看我们如何去发现。

首先感谢这位读者对我们提出的宝贵意见，我代表《天堂Ⅱ》三章前瞻的作者，对你如此专业认真的阅读我们的文章之态度表示谢意。 = = 关于三章的更新内容，相信官方网站上公布的会更准确，而我们仅仅针对官网发布的资料进行了合理的分析和预测，毕竟游戏还没有更新，还存在很多种变数和可能。而对于75级转职的解释，正如作者说的，其实很遗憾，我们认为这是没有实际作用的内容，如果您有任何其他意见，欢迎来信指出，以便我们进行更具体更详细的讨论。【石子】

呵呵，我的那句话也只代表我的观点，没有必要大家都一定认同。而且，玩过和喜欢一切类型的游戏还是有所差异的，况且总有一些游戏类型是我们尚未涉及的，就如同您也说自己“玩过差不多所有类型的游戏”呀。当然，这句话也只代表个人观点，仅此而已，飘过~^^【狗子】

●佚名

近日听高考报告，一个名叫肖某某的北京什么教授说：“电子游戏可使人心理变态。”还说“你如果戒不掉电子游戏，就不要谈学习！”（以上引自他10块钱卖给我们的小册子）人家可是中国人民大学讲师，北京四中网校客座教师，著名家庭教育专家……那这么说我们都是一群心理变态者？！郁闷ing～

我觉得《家》报道新作不够多不够快，比如说现在风靡一时的《劲乐团》，此游戏在我们这里很受欢迎，而且出现的时间也不短。我个人认为《家》应该多介绍一些游戏，还有，应该把“健康游戏忠告”放大在醒目的地方。

外面的太阳暖洋洋的，照得人困意绵绵，不知小编们是否有和我同样的感觉。现在是最累的时候，还有60天就可以解放了！看着五彩缤纷的《家》，再看看比《家》厚度多两倍的卷子，心里说不出的感觉！看市面上什么样的游戏都有，怎么没有一款关于高考的游戏呢？有的话应该推荐给那些专家教授，也让他们变态一回，哈哈……

这个，人民大学的老师说话也是有可能出现语病的，我想他是想说“沉迷电子游戏”这个前因吧。至于后一句，既然大家没有游戏上瘾，不会影响学习，自然也就无需“戒掉”了。不过，如果真想为游戏“正名”，就应该通过努力让自己成为未来社会的中坚，这才是王道！【狗子】

由于没有学习过这位被称作“当代李燕杰”的肖老师的“小册子”，所以单凭只言片语，很难判断出他的观点是否有什么道理。很多言论是基于一定的前提，有其自身的逻辑的（哪怕是所谓混蛋逻辑），我们也没有必要见了对游戏“不利”的字眼就过敏。春天里又是沙尘又是花粉的，大家已经够不容易了，何必？【小马】

●甘肃平凉　刘智强

看了《大话魔兽》之后，我是一阵茫然，行云流水般的文字一下子反衬出我的幼稚。见过感情深的，没见过感情那么深的，我认识到自己的肤浅了，惭愧！想到自己只为那次活动说了句“我要账号”就是一阵心酸。还有啊，等到WoW公测的时候，编哥编姐们会去哪个服啊？公布出来，我和其他家友一起去助阵，建个家游公会，一群志同道合的人一起玩，一定爽死了～～

记得有家友给过你们一角钱，十分，对吧！我给你们一元钱，一百分啊！不过这可不是对杂志质量而言的，说实话，这期《家游》中的错别字之多令人大跌眼镜。《新玩家》16页中的文章题目就有两处与目录不同，“废材”与“废柴”，“练成”与“炼成”，我看我这里93年的绝版《小学语文》课本（人民教育出版社）是不是真该给你们寄去～～不好意思，言辞激烈些，但我认为适当的压力对《家游》的成长是有帮助的。

内测中家游工会也早已成立了，等到公测开始后自然也会在第一时间召集各位组建工会的。公测服务器名称目前还没确定，届时自然会在家游论坛上公布出来，欢迎所有支持家游的朋友加入。正象你所说的，一定爽死了～～呵呵。【月月】

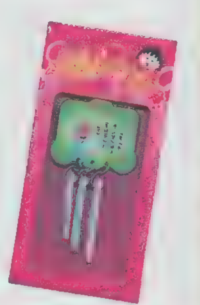
在封闭内测期间家游WoW公会主要在阿尔萨斯PVP服务器的部落阵营，公测之后在家游论坛上会开启WoW专区，喜爱《魔兽世界》的读者大人一定要来哦！此外家游WoW公会的名称叫PLAYGAMER，见到有这样名称的英雄不妨结交一下 ^^【游骑】

好消息！盛大推出全新的女性网络游戏——《梦幻国度》！

同时，盛大也即将推出《梦幻国度》的一系列周边产品。为了让广大玩家能够更亲密地接触这些产品，盛大特别设计了以下4道选择题，请大家踊跃回答！记得要填写自己的个人资料回执，在2005年5月31日前邮寄到：上海市浦东新区碧波路690号1号楼　盛大新华网络发展有限公司市场推广部小燕子姐姐收。来信中将抽取出一定数量的幸运者给予奖品，不要错过啊！

一等奖：5名 奖品：泡泡堂搪胶储蓄罐一宝宝

二等奖：10名 奖品：樱桃小丸子风铃



三等奖：20名 奖品：《梦幻国度》虚拟宠物饰品一件（金鱼、木马、水兔、火鸡、土狗5种任选1）

注：三等奖为梦幻国度限量虚拟道具，如想获得，必须在回执联中填写您在游戏中的角色名字、帐号、所在服务器，否则将视做自动放弃。

回执联

梦幻国度角色名：	梦幻国度帐号：	所在服务器：
姓名：	身份证号码：	电话：
联系地址：	邮政编码：	Email：

1. 请问，以下梦幻国度的宠物中，你最喜欢的是？（请选择最喜欢的3个，按照喜欢程度依次排列）
A(　　),B(　　),C(　　)
1) 花狸猫　2) 黄金鸟　3) 火鸡　4) 金鱼
5) 木马　6) 水兔　7) 土狗

2. 请问，你希望将以上宠物开发成哪种周边产品？（请选择最喜欢的3种，按照喜欢程度依次排列）
A(　　),B(　　),C(　　)
1) 吊扣 / 饰品　2) 服装 / 鞋帽　3) 徽章 / 海报　4) 拼装 / 变形模型
5) 毛绒 / 搪胶公仔　6) 音像书籍制品　7) 食品类　8) 生活用品
9) 游戏卡、收藏卡　10) 棋牌游戏

3. 你希望在哪里能够买到上题中所选的产品？
（在括号中填入上题所选的周边产品类型，选择相应的购买场所，可选多种场所）

A(　　)	B(　　)	C(　　)
1)大型购物中心	1)大型购物中心	1)大型购物中心
2)百货商场	2)百货商场	2)百货商场
3)超市	3)超市	3)超市
4)专卖店	4)专卖店	4)专卖店
5)便利店	5)便利店	5)便利店
6)专业小店	6)专业小店	6)专业小店
7)网上购物	7)网上购物	7)网上购物
8)其它	8)其它	8)其它

4. 你认为第2题中所选的产品的单价多少是合适的？
（在括号中填入第2题所选的周边产品类型，选择相应的价格范围，每个产品选一个价格范围）

A(　　)	B(　　)	C(　　)
1)5元或以下	1)5元或以下	1)5元或以下
2)6-10元	2)6-10元	2)6-10元
3)11-15元	3)11-15元	3)11-15元
4)16-20元	4)16-20元	4)16-20元
5)21-40元	5)21-40元	5)21-40元
6)41-70元	6)41-70元	6)41-70元
7)71-100元	7)71-100元	7)71-100元
8)100元以上	8)100元以上	8)100元以上

2005年第4期"神游有好礼"获奖名单

河南新乡	耿夏楠	安徽黄山	孙圣亮	辽宁本溪	齐胜利	上海	赵晓华
广东蕉岭	唐子骐	四川宣汉	胡　雷	河南漯河	王玲玲	福建漳州	杨　乐
湖南东安	唐荷明	福建厦门	许思靖	广东汕头	李成文	湖北十堰	田宇黎
贵州威宁	黄　鑫	广西防城港	江柳江	广西南宁	赵　林	吉林辽源	李　昭
内蒙呼市	林　凯	四川绵阳	吕林峰	甘肃天水	张　倩	江西南昌	杜庆丽
四川中江	张友强	广东乐昌	曹　正	上海	洪凤宏	山东临沂	张晓崴
北京	杨敬宇	山西阳泉	孙克豪	河北廊坊	杨正军	浙江义乌	吴晓方
山西阳泉	张克文	内蒙赤峰	冯长亮	北京	姜　博	吉林通化	解　磊
浙江宁波	葛　晖	山东淄博	何国清	安徽芜湖	元荣平	湖南祁阳	刘和龙
陕西汉中	李　宽	四川乐山	胡建斌	江苏南京	吴晓飞	云南昆明	余文科
安徽合肥	杨安琪	山东济宁	李冬明	辽宁朝阳	高晓慧	江西赣州	李海波
北京	王　阳	广东惠州	唐正飞	宁夏银川	张国君	吉林长春	赵　丰
重庆	张　军	河北石家庄	刘建华	青海西宁	高　轶	安徽蚌埠	张迎海
山东济南	董　犇	甘肃平凉	潘　旭	河南许昌	李　翔	江苏徐州	刘夫盛
广东韶关	李　骏	贵州遵义	舒月越	浙江宁波	吴元雷	河南安阳	于江强
山东临沂	张宇辰	广西玉林	宋正国	辽宁瓦房店	刘　敏	江苏常州	包劲松
四川内江	肖剑锋	重庆	吴　彦	广东广州	李晓风	辽宁鞍山	朱建博
河南南阳	金　铎	河南新郑	许　鑫	湖南长沙	赵欣颖	安徽马鞍山	苏向元
山东烟台	杨文韬	四川攀枝花	杨岚洁	山西太原	刘　洋	新疆石河子	王亚峰
四川简阳	秦　敏	陕西安康	张　蕾	浙江温州	马俊杰	山西太原	张子前
上海	黄　磊	新疆乌市	王小岩	天津	罗　宁	辽宁大连	顾仲权
重庆	付　斌	湖南岳阳	王占文	陕西宝鸡	韩　珍	北京	丁运亮
山西文水	张　宽	河南商丘	连文涛	四川绵阳	陈　欣	安徽铜陵	姚卫星
山东昌邑	孙　维	福建福州	叶　寒	江西南昌	欧阳思华	天津	张呈林
湖南沅江	曾　高	湖北宜昌	彭　影	山西大同	张　凯	福建邵武	徐国华

宝德网络《战国英雄》有奖问答

1.《战国英雄》游戏的主职业有几种？

A 4

B 8

C 10

D 12

2.《战国英雄》是什么时候开始公测的？

A 2004年11月18日

B 2004年11月19日

C 2004年11月20日

D 2004年11月21日

3.《战国英雄》春节"十重大奖"活动中，最高的奖品是？

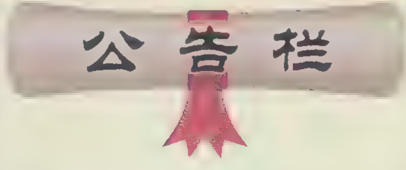
A 笔记本电脑

B MP3

C 奔驰轿车

D QQ轿车

请将答案填写在本期调查问卷背面并寄至《家用电脑与游戏》杂志社，活动截止日期为5月18日，以邮戳日期为准。全部问题回答正确的读者将参与抽奖，奖品为《战国英雄》游戏点卡一张。



〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄3元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室

收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部

邮政编码：100036

咨询电话：010-88115658

电子信箱：publisher@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递：国内外电脑游戏新作情报和初评。

■极限攻略：流行电脑游戏攻略和要点心得。

■家游竞技场：你所了解和经历的竞技赛事、以CS和魔兽为代表的流行游戏战报、技巧解析等。

■游戏科技：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器等同样好玩的东西。

■文渊阁

□游戏文学：这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗歌之类不限。

□K文："K文"指文章的字节数在"1K"左右。不长不短的千字杂文符合网络社会快速的阅读节奏，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。

■玩家广角

□历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。

□文化：游戏文化横向漫谈，这里的发挥空间完全是属于你的。

□图鉴：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，关于游戏的图片记录。

□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。

□周边：游戏连带产品（如玩偶模型）、衍生产品（如改编自游戏的影视作品、COSPLAY）及关联产品（与游戏相关的影音、动漫等）的评介、收藏，你的消息够灵、眼界够宽的话，就秀给大家看。

□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等，展现你精彩的生活。

■大话家游：只要你来信、寄调查表、在论坛灌水，就可能登上杂志！

投稿地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室《家用电脑与游戏》编辑部

邮政编码：100036

电子信箱：play@playgamer.com

注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%图像质量的JPG或BMP等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

〔2005年第3期读者调查问卷统计结果〕

读者对本期杂志的总体印象：

非常好　34.3%

还不错　57.4%

一般般　8.1%

不太好　0.2%

糟透了　0.0%

本期读者最喜爱的文章：

文渊阁：阳光下的梦幻

本期读者阅读最不舒适的版页：

广告插页（P32-33之间）

〔2005年第3期问卷调查幸运读者名单〕

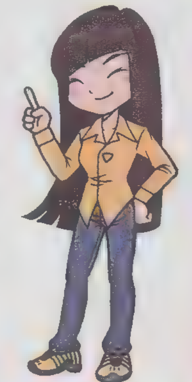
湖北武汉	刘启超	吉林四平	王春平
山西邹城	卢镜屹	广西桂林	蒋　鑫
四川泸州	吴遥西	辽宁沈阳	周　宇
广东珠海	张　浩	北京	贾　景
福建厦门	黄　宇	安徽合肥	姜一楠
辽宁锦州	鲍　帅	江苏连云港	吴行一
浙江常山	胡　喆	河南新郑	严　楠
陕西汉中	程　磊	山东日照	王　鹏
广东广州	凌健荣	浙江衢州	毛家麒
河北涉县	付继成	湖南株州	贺晓理
上海	张　奇	甘肃兰州	高宇星
新疆塔城	郑　鑫	天津	李华恺
内蒙古包头	丁晓宇	青海西宁	王相斌
黑龙江鸡西	陆建国	北京	孙　翔
广东东莞	黎广良	北京	王　路

（以上读者将获得精美游戏周边纪念品一份）

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。

家游派 会员天地

4月9日，一个太阳非常柔和的下午。《家游》篮球队"胖子三人组"如我所料的输掉了，那么多来信支持"家"胜的会员，也"顺理成章"的猜错了。原因嘛，杭州的会员黄力冶的解释最恰当："我预测《家游》队负，不是不支持《家游》啊。只是看石子是女的；东东太胖；小马年纪不小脖子太短，不适合打篮球；月月头发太长；狗子、大狗？没听说狗会打球呀；还有游骑兵，编读对对碰里都不肯出场，取消比赛资格！"草地早就想给小编们上上强身健体、注意形象的课了，这次一定要乘胜追击！那什么，猜错的家友赶紧来信把他们一个个都数落一遍~~不过，话说回来，"胖子"输了不是大家的错，经过一番思想挣扎决定，除了个别"明智"的猜中家友(8位)，另在猜错家友中随机抽取12名，大概这样才能平民愤吧。那么，如上期所承诺的，北京家友在家等门票即可，外地家友赶快把各自手机号发到我邮箱吧(green@playgamer.com)，邮件内容格式请写清你的会员号、姓名、所在地区、手机号码。对了，还有一要事通报，草地又有新形象了。女生爱美、艾洋勤快，何乐而不为呢……嘻嘻。下期见吧：)



家游派小工·绿草地

家游米格斗牛赛(家游篮球队 VS 米格篮球队)
竞猜获奖名单

01752 张岩晨	01302 马 冬	01417 王 珺	01422 施淼华
01662 覃克非	01373 黄力冶	01523 黄 越	01767 冯 峙
01751 刘 嘉	01956 杨 茜	01535 王 金	01781 张 袁
01705 关 珊	02101 卢 珏	01691 刘 强	01838 董文斌
00773 陈 星	01509 付小龙	00511 柳 萃	00876 孙 鹏

会务导航

交友天地于4月会员天地里再度亮相后，随后而来的征友资料便有如雪花般向编辑部砸来。草地不禁感叹，RMB什么时候也这样砸过来就好了-_-b！不过，亲爱的家友们，在这里我要呼吁一下：如果纸张富余，记得把自己的征友内容写得突出点哦！密密麻麻地跟来信都挤在问卷背面，着实让草地费神呐。因篇幅所限，每期选登资料将以会员、家友MM优先的原则，其次根据资料详细清楚的程度为挑选依据。大家多包涵喽：)

交友天地

高梦梅
性别：女
年龄：16
地址：江苏省常熟市杨园镇邮政局报刊亭
邮编：215562
QQ：380292911
留言：我乃摩羯座掌门人，拥有满腔热血，冲向Games。可惜，人在初三身不由已，所以希望交一些喜欢游戏的朋友！尤其是喜欢《天堂Ⅱ》的。

交友天地

王辰峰
会员号：01555
性别：男
年龄：17
地址：浙江省嘉兴三中408班
邮编：314001
留言：希望能与广大玩《泡泡堂》的GG、DD、JJ、MM成为朋友。我的《泡泡堂》ID：Z448906859

交友天地

周海鹰
性别：男
年龄：30
地址：上海市愚园路246弄20号903室
邮编：200040
留言：忠实读者，每期必买；一本不落，内容有趣；心爱图书，一看上味；希望交友，来信必复。

交友天地

朱成
性别：男
年龄：18
地址：四川省资阳市支队一中队二排六班(武警)
邮编：641300
留言：喜欢玩《大话西游Ⅱ》的我，希望能认识一些朋友，一起讨论游戏中的秘密。那里面有太多的隐藏东西，希望和大家一起分享。我的大话名：小朱猪。

酷玩街

PLAY!YOMI MALL

家游机场塔台注意，yomi 请求着陆，由于物品较多并载有一名乘客，请于跑道上铺设 100 米厚史莱姆外加家游派特制肉垫若干，以确保货物和客人安全"…………，在制造了一朵小小的蘑菇云后，yomi 带着它沉甸甸的宝贝和神秘嘉宾一起闪亮登场。掌声欢迎酷玩街的第一位顾客，会员编号为 02132 的马骏 GG。

会员征集进行中

越来越多的读者成为了家游派会员，不仅购物有特权，还能参加草地姐姐组织的丰富多彩的活动，不留神成为会员之星还有好多礼品拿。

在门外徘徊的你别犹豫了，非会员用邮购价购买任意一款产品即能成为会员，我们会在给你邮寄产品的同时附上你的会员卡！有了它家游派任你通吃。记得收到会员卡就赶紧和 Yomi 联系，把你的详细资料通过 e-mail 或直接打电话告诉我们。

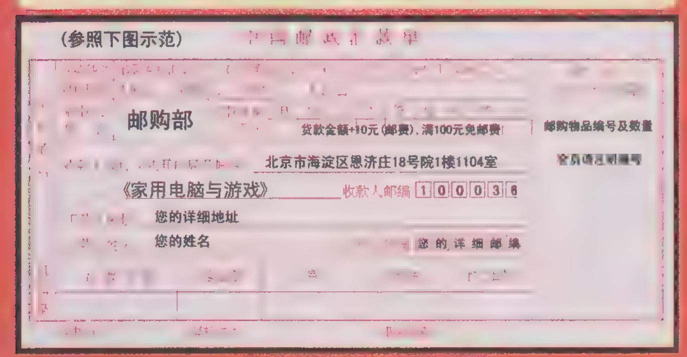
会员热线：010-88146001 转 13（工作日 9:00—17:00）

E-mail ：kittyxwm@playgamer.com

邮购方法及注意事项

1、邮资标准：每张汇单不论邮购产品数量多少，邮资一律为 10 元（含每件包裹的挂号费 3 元及包装邮递费用），一次性购物满 100 元免邮资

2、请于汇款单附言栏注明邮购产品编号及数量，会员标明会员号。


（参照下图示范）

邮购部

货款金额+10元（邮费），满100元免邮费

邮购物品编号及数量

北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室

《家用电脑与游戏》 收款人邮编 100036

您的详细地址

您的姓名 您的详细邮编

yomi 发烧热卖区

全国统一价 ¥19.8

《家用电脑与游戏》杂志社倾情奉献，爆笑游戏漫画精选，全国热买，为未买到的读者提供方便。

¥35 会员价 ¥29

极富想象力的盛大游戏原画集，网游迷和动漫迷们至爱经典形象，若想学画画，也会是不错的选择。

邮购价 ¥12 会员价 ¥9.9

"龙之沙漏完全攻略宝典，魔力宝贝经典无限。"

邮购价 ¥42 会员价 ¥35

家游十周年庆特别版纪念 T 恤，100% 精梳棉制成，质地优良，穿着舒适。汇款时请注明尺码(S-160 M-165 L-170 XL-175 XXL-180)

¥33 会员价 ¥30

可爱的哈罗钱包，含 5 个卡袋，一个钞位，一个照片，4 个暗袋。规格：9.5cm*9.8cm。

¥28 ¥25

英文原版盟军 3 让你体验原汁原味的实时战术游戏魅力。

家用电脑与游戏 2003 年增刊，是你立即摆脱电脑菜鸟身份的至尊宝典。

¥8

新浪网超人气网络游戏小说，另类武侠的典范。

¥12.8 会员价 ¥9.9

超人气网游梦幻西游的极致功略本，全书 16 开，全彩印刷。

¥12 会员价 ¥9.9

yomi 量贩店

编号：1001 阿拉蕾军装扭蛋 5 件组

邮购价 ¥26 会员价 ¥23

"阿拉蕾上士报到、山吹老师准备战斗、阿卡铲子不能吃啊"这套阿拉蕾 5 人造型一定会让鸟叔叔的 FANS 们爱不释手。

编号：1010 棋魂五人组人偶模型

邮购价 ¥25 会员价 ¥23

造型体现的是光与亮对弈，佐为等人观战的场景，实心硬胶材质，做工精巧，颜色柔和细致，平均高约 4cm。

编号：1011 CS 兵团人物造型 8 件套

邮购价 ¥20 会员价 ¥15

迷你 CS 全套警匪 Q 版搞笑造型，爆笑可爱，摆在你的电脑显示器上是啥感觉，不用多说了吧！平均身高 2.5cm 太 Q 了！

编号：1012 CS 兵团场景大礼包

邮购价 ¥56 会员价 ¥52

第二代 CS 兵团战斗场景模型，高级 PVC 材料制成，高约 7cm，CS 迷们可根据自己的创意布置进攻战略，实地操练战斗技巧！！

编号：1009 超人特工队人物总动员

邮购价 ¥78 会员价 ¥69

超人一家、酷冰侠、古怪的衣夫人，还有该死的辛拉登，就连肥胖版的 Mr.Incredible 也没落下，这是近期不可多得的优质周边。平均高约 10cm。

编号：1002 龙珠 Q 版水晶座珠一代

编号：1003 龙珠 Q 版水晶座珠二代

编号：1004 龙珠 Q 版水晶座珠三代

编号：1005 龙珠 Q 版水晶座珠四代

邮购价 ¥36/代 会员价 ¥32/代

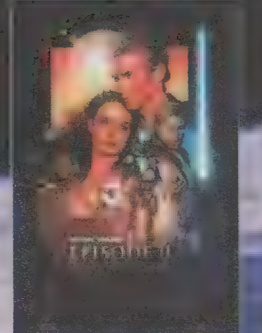
缺一不可的坐珠全系列扭蛋，火爆空降！！！

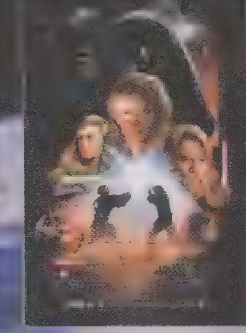
很久很久以前
在一个遥远的银河系…

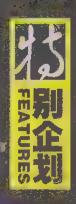
不论是如在座各位一样的游戏迷，或是好莱坞的铁杆影迷；也不论你是一位科幻爱好者，或是普通的学生、上班族，“星球大战”对大家来说绝对不会是个陌生名词。它那融合着宗教、气功和武侠的杰迪武士、原力及光剑，那洋溢着西部牛仔风情的“千年猎鹰”飞船和索罗船长，那烙印着二战时期邪恶的第三帝国及传奇般长空会战印记的银河帝国、钛战机与X翼战机，再加上英雄救美的浪漫爱情及“工业光线与魔影”所创造的奇幻特技，都超越了史上最成功的科幻影片的范畴，被誉为美国文化的一部分，甚至当年美国总统里根把对付前苏联核武器进攻的“战略防御计划”也命名为“星球大战”。

从七零年代到二十一世纪，“星球大战”所带来的电影、科技、生活的影响，其范围涵盖了近三十年间的几代人。当《星球大战前传III》即将于2005年5月19日在全球同步公映之际，一场跨越28个年头的电影传奇又将写下一个休止符。如果你错过了它的经典三部曲时代，那你一定不能错过正与你身处同一时代的新传奇。

STARWARS星战传奇
天行者们的狂想世界







电影传奇

——时光倒回 1977

"星球大战"拥有电影史上最另类的特质——它颇有些"颠三倒四"的叙事顺序。1977 年，首部"星球大战"影片一上来就从故事的第四章开始，随后至第六章告一段落。16 年后，它才重新回头讲述故事的起源。这一系列电影之所以会以这种方式呈现，自然与导演乔治·卢卡斯唯美主义的狂想有关。当他最初构想"星球大战"这部电影时，就是一部 9 个章节的浩瀚巨作，限于影片拍摄预算和当时的电影特技技术，乔治·卢卡斯最终决定以最容易实现的第四章作为首部电影来进行拍摄，为此他仍需自行创建"工业光线与魔影"特技效果公司，为影片拍摄所需的特效进行制作。乔治·卢卡斯坚持在每部星战影片中都采用创新的特技效果，如果认为最好的技术手段也无法在银幕上重现自己的想法，他就宁愿等待新技术的出现，这就是他为何要在首部星战影片公映二十年后，才开始筹划拍摄新的三部曲影片。这样的等待虽然令星战迷们不得不忍受漫长的煎熬，但乔治·卢卡斯所带来的一切，令所有的等待都是值得的。

星球大战：新希望

Star Wars EpisodeⅣ A New Hope

■公映时间：1977 年 05 月 25 日
■导　　演：乔治·卢卡斯（George Lucas）
■主　　演：马克·哈米尔（Mark Hamill）
哈里森·福特（Harrison Ford）
卡里·费什尔（Carrie Fisher）
亚历克·吉尼斯（Alec Guinness）
安东尼·丹尼尔（Anthony Daniels）
大卫·鲍罗斯（David Prowse）
詹姆斯·厄尔·琼斯（James Earl Jones）
彼得·库欣（Peter Cushing）
■片　　长：121 分钟
■简　　介：

银河帝国（the Empire）的各星系居民饱受暴政摧残，塔图因（Tatooine）的居民终于奋起反抗。莱娅·奥加纳（Princess Leia Organa Solo）公主以外交豁免权作为掩护潜入帝国基地，和反抗联盟的间谍们一起窃取了足以给宇宙带来致命打击的超级武器"死星"的蓝图资料。无奈公主最终被捕，但她在被捕前把数据输入机器人 R2D2 的数据库中。R2D2 成功的逃到一个偏远的星球上，并被卢克·天行者（Luke Skywalker）的叔叔买下。卢克偶然发现了隐藏在 R2D2 中的秘密数据，并找到了在反抗帝国的战斗中仅存的杰迪武士（Jedi Knight）欧比王·本·克诺比（Obi-Wan Ben Kenobi）。卢克和欧比王在靠走私违禁货物为生的飞行员汉·索罗（Han Solo）的帮助下，成功的救出了公主，并随后摧毁了死星，给银河帝国以沉重打击。

本片由马克·哈米尔和哈里森·福特联袂主演，导演乔治·卢卡斯凭借天马行空的想象力和对"原力"的探讨，为影迷奉献了一部充满浓烈英雄冒险主义色彩的太空神话史诗。作为"星球大战"经典三部曲中首部上映的作品，《新希望》带给美国及全世界影迷强烈的震撼，也见证了"星球大战"这部伟大作品的辉煌开局。

■最具游戏性看点：

影片最后向死星发起攻击的场面，是本片最扣人心弦的一段。卢克凭借原力的指引，驾驶 X 战机将质子鱼雷准确投入狭小且角度刁钻的中央反应堆排气管道，引爆了死星。在不少星战游戏中，这都是一出高潮迭起的剧目。

在以光明阵营和黑暗阵营分别完成最近一部星战游戏之后，《星球大战：旧共和国骑士 II 西斯大帝》（Star Wars: Knights of the Old Republic II The Sith Lords）令人不由得感叹其内容的博大精深，加上精美逼真的图像效果，作为 2003 年度最佳角色扮演游戏的续作，《星球大战：旧共和国骑士 II 西斯君主大帝》确实为"星球大战"的广大拥趸以及角色扮演游戏的忠实玩家带来了更为快乐的体验。如今，全球瞩目的电影"星球大战前传"第三部《西斯的复仇》即将上映。在热切的期盼之中，回溯自 1977 年《星球大战》公映以来的整整 28 个年头，交互娱乐中的"星球大战"也与电影一样走过了一段漫长而坎坷的道路。在我们的"电玩传奇"中，您必将领略到星战游戏的磅礴气势。

黄金时代（很久以前~1990）

自从电影《星球大战》于 1977 年 5 月公映之后，这个颇具气势的名字便为全世界的人们所牢记。没过多久，"星球大战"又出现在初具雏形的电视游戏业中。帕克兄弟（Parker Brothers）最先获得了"星球大战"的许可权，分别于 1982 年和 1983 年在 Atari 2600 和 Intellivision 平台上先后推出了三款星战游戏。

帝国反击战

Star Wars: The Empire Strikes Back

星战度：★★★★★

1982 年的《帝国反击战》（Empire Strikes Back）是有史以来发行的第一款星战游戏。在横向卷动的画面中，玩家展开了反抗军基地霍斯星球（Hoth）上的攻防战。对于星战迷来说，这款游戏的诞生可谓是一个突破，因为它在电影之外为星战迷提供了一种扩展的娱乐体验方式。尽管《帝国反击战》的游戏性受时代局限，但它在尽力尝试着将大雪纷飞的战场带入每个星战迷的起居室中，这一点还是足以令人钦佩的。

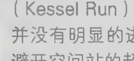
杰迪归来：死星攻击

Star Wars

Return of the Jedi – Death Star Battle

星战度：★★★★

遗憾的是，帕克兄弟随后推出的作品没有带给星战迷如同《帝国反击战》一样的体验。尽管《杰迪归来：死星攻击》确实在"追随"《帝国反击战》方面做出了努力，它让玩家控制着"千年猎鹰"（Millennium Falcon）号星际飞船以空前的速度完成了著名的凯瑟尔穿越（Kessel Run），但是游戏性并没有明显的进步。在摧毁几架钛战机（Tie Fighter），避开空间站的超级武器，并且穿过死星防护罩上的一个随机洞口之后，玩家所要做的事情就是控制着"千年猎鹰"来摧毁敌人的基地设施，基本上这款游戏只不过是上一款作品的简单重复。



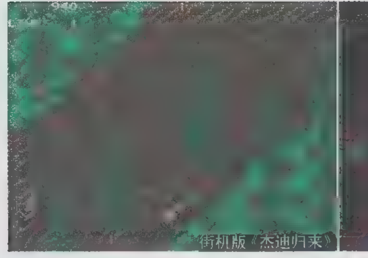
杰迪竞技场

Star Wars: Jedi Arena

星战度：★★

然而，相对于第二款游戏来说，前两款游戏带给星战迷的内容和乐趣还是比较令人满意的。帕克兄弟于 1983 年在 Atari 2600 平台上推出的《杰迪竞技场》，除了游戏名称与"星球大战"沾边之外，游戏中几乎没有出现电影中的任何一个场景。这款游戏只是简单的将两个杰迪武士固定在竞技场的两侧，相对着使用光剑进行搏杀，一方面要挥舞光剑抵挡住敌人发射过来的激光束，另一方面还要不停地发射激光束来打倒敌人。对于大多数星战迷来说，这是一个令人失望的游戏。不过，它也是在今后八年中特别为家用游戏机开发制作的最后一款星战游戏。

电玩传奇
——掌握你的星战世界


街机版《杰迪归来》

街机版《星球大战》

二十世纪八十年代初期，美国街机工业步入了繁荣时期。Atari 适时的于 1983 年推出了街机游戏《星球大战》，它将第一颗死星上发生的史诗般的战斗以娱乐的方式再现到每个街机玩家面前，获得了前所未有的成功。而后，这款飞行模拟游戏被移植到绝大部分游戏平台上。2003 年，街机版《星球大战》还被收录到 GameCube 游戏机上的《浪人中队 Ⅲ》（Star Wars：Rebel Strike – Rogue Squadron III）中作为奖励关出现。通过原始电影中的声音采样和极为出色的矢量图形，街机版《星球大战》打破了授权游戏的分界线，提升了游戏的授权尺度。

随着街机版《星球大战》的成功，Atari 于 1984 年又紧跟着推出了《杰迪归来》（Return of the Jedi）。这款游戏抛开了原先的主视角设定，取而代之采用了等体积视角，允许玩家驾驶着飞行机车穿过带有空洞的原木，控制着"千年猎鹰"攻击第二颗死星，并且可以操控 AT–ST 步行机器人在 Endor 星球表面上飞奔。鲜艳亮丽的游戏画面，紧张快速的游戏节奏，使得《杰迪归来》成为了一款极为出色的游戏。不过，它并没有像先前的《星球大战》那样普及，而且几乎让人们无从记起。幸好，它也被 GameCube 游戏机版的《浪人中队 Ⅲ》作为奖励部分所收录，令其不至于在我们的记忆中完全消失。

《帝国反击战》是 Atari 于 1984 年推出的另一款街机游戏。与前一年推出的《星球大战》相比，采用了同样技术制作的《帝国反击战》只能算是前者的升级版。这次，玩家可以操纵着雪地飞艇驰骋于霍斯星球上的山川沟壑，并且控制着"千年猎鹰"飞越复杂的小行星带。相较于《杰迪归来》，《帝国反击战》的游戏性让人明显感觉大为逊色。不过，它是 Atari 推出的最后一款星战游戏，标志着星战游戏黄金时代的结束，具有着一定的纪念意义。

黄金时代（很久以前~1990）星战游戏列表

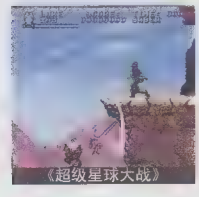
名称	平台	发售日期
Star Wars: The Empire Strikes Back	2600	1982
Star Wars	C64	1983
Star Wars	ARC	1983
Star Wars: Return of the Jedi-Death Star Battle	A800	1983
Star Wars: Return of the Jedi-Death Star Battle	5200	1983
Star Wars: Return of The Jedi-Death Star Battle	2600	1983
Star Wars: The Arcade	5200	1983
Star Wars: Jedi Arena	2600	1983
Star Wars: The Arcade	CVIS	1984
Star Wars: The Arcade	2600	1984
Star Wars	C64	1988

（本文星战游戏年表仅供参考，根据现掌握资料必难将所有星战游戏列出，且名称、年代、平台可能与原作略有出入，敬请批评指正。）

白银时代（1991~1995）

在《杰迪归来》推出不久，"星球大战"的影子开始从大多数人的雷达上逐渐消失了。Kenner 的人偶玩具停产了，Marvel 的连环漫画取消了，而星战游戏也无处可寻了。对于忠实的星战迷来说，这简直就是一场噩梦。

幸好，Ubisoft 和 JVC Musical Entertainment 联手在任天堂的 NES、SNES 以及 Game Boy 上重新创造了星战三部曲。其中，1991 年推出的 NES 版《星球大战》和 1992 年推出的 NES 版《帝国反击战》是两款横向卷轴动作射击游戏，它们将玩家带回了遥远的银河系，勾起了星战迷心中的美好回忆。不过，与 SNES 版"超级游戏"相比，NES 版游戏则又显得有些苍白无力。《超级星球大战》（Super Star Wars）、《超级帝国反击战》（Super Empire Strikes Back）和《超级杰迪归来》（Super Return of the Jedi）三款游戏竞相炫耀着任天堂第二代游戏机的画面效果和震撼力，同时扩展了 Ubisoft 和 JVC 在 NES 和 GB 上所建立的规则。从 1992 年开始，以经典电影系列 15 周年为标志，这几款游戏逐年推出一款。每款游戏都从相应的电影中选取素材，不断增加游戏内容，改进游戏特性，充分利用平台优势，为玩家带来全新的游戏体验。


《超级星球大战》

当然，星战游戏的白银时代是与 PC 版星战游戏的诞生紧密相关。在这个过程中，Lucas Arts 最先以《星球大战·X 战机》（Star Wars: X–Wing）来一试身手。

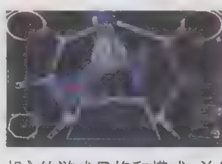
X 战机
Star Wars: X–Wing

星战度：★★★★★

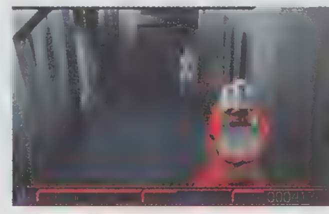
在《X 战机》及资料片《B 战机》（B–Wing）和《帝国追击战》（Imperial Pursuit）中，玩家将被投入 X 战机的驾驶室中，送回到反抗军对抗帝国军的斗争时期。与原先的街机游戏不同，《X 战机》让玩家完全控制自己的战斗机，并且以基于游戏性的实际任务为特色。除了 X 战机之外，玩家还有机会第一次驾驶 Y 战机和 A 战机飞行战斗，进而完成各种不同类型的任务。其中，《B 战机》作为资料片，游戏长度延长了将近一倍，并且让反抗军的武器库中的战机种类也增加了四分之一。这种游戏资料片模式至今仍被已推出的许多 PC 游戏所沿袭。

钛战机
Star Wars: Tie Fighter

星战度：★★★★★



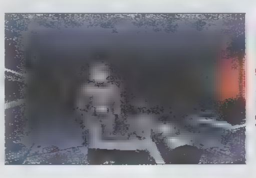
作为《X 战机》的后续之作，Lucas Arts 于 1994 年推出的《钛战机》（Tie Fighter）将玩家带入了银河战争中的另一方阵营。这款游戏延续了《X 战机》的游戏风格和模式，并且在每个几乎可能着手改进的方面都进行了改进，更多的战机，更多的任务，更多的空间战斗使得《钛战机》再次获得巨大的成功。同年该系列资料篇《帝国防卫者》（Tie Fighter：Defender of the Empire）推出。



不过，并不是白银时代中的每个游戏都会闪光，都能够给玩家留下美好的回忆。新的游戏技术并不等于好的游戏体验。在经典游戏"X 战机"和"钛战机"之间推出的《绝地大反攻》和《绝地大反攻 Ⅱ》（Rebel Assault Ⅰ & Ⅱ），凭着光盘载体的大容量和全程动态 FMV 影像的游戏表现方式，将新一代 PC 游戏的表现力带入了一个新境界，并借此获得了不少惊奇目光的关注。不过，它的游戏过程玩起来就如同将街机游戏放在星战的背景照片之上，让人觉得即便不再记得它们，似乎也没有错过什么。尽管它们也是一种合情合理的游戏设计方式，但对于玩家来说就缺少了体验上的新奇感，那公式化的片刻紧张刺激，如同过眼云烟挥之即去。

死星战将
Star Wars: Jedi Knight Dark Forces

星战度：★★★



于 1995 年登场的《死星战将》可谓是星战游戏中的颇具里程碑意义的作品。它在 id Software 推出了著名的第一款主视角射击游

星球大战：帝国反击战

Star Wars

Episode V The Empire Strikes Back

■公映时间：1980 年 05 月 21 日

■导　　演：伊文·克什纳（Irvin Kershner）

■主　　演：马克·哈米尔（Mark Hamill）

哈里森·福特（Harrison Ford）

卡里·费什尔（Carrie Fisher）

比利·迪·威廉姆斯（Billy Dee Williams）

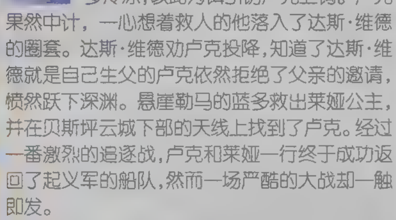
安东尼·丹尼尔（Anthony Daniels）

大卫·鲍罗斯（David Prowse）

■片　　长：124 分钟

■简　　介：

为了寻找反叛者的踪影，帝国向银河系各地发射了数以千计的探测器，其中一个落到了起义军的秘密基地霍斯（Hoth）星。找到"叛军"基地后，帝国随即展开了全面攻击，在霍斯战役中击溃了起义军。索罗开着千年猎鹰号与莱娅逃到小行星群，卢克为了成为真正的杰迪武士，和 R2D2 一起飞往了达戈巴（Dagobah）接受尤达（Yoda）大师的训练。索罗和莱娅躲入帝国舰队之中，成功到达贝斯坪云城（Cloud City），却被索罗的旧友蓝多·卡瑞辛（Lando Calrissian）出卖，落入了帝国黑武士达斯·维德（Darth Vader）之手。达斯·维德将索罗冷冻，以此为饵引诱卢克上钩。卢克果然中计，一心想着救人的他落入了达斯·维德的圈套。达斯·维德劝卢克投降，知道了达斯·维德就是自己生父的卢克依然拒绝了父亲的邀请，愤然跃下深渊。悬崖勒马的蓝多救出莱娅公主，并在贝斯坪云城下部的天线上找到了卢克。经过一番激烈的追逐战，卢克和莱娅一行终于成功返回了起义军的船队，然而一场严酷的大战却一触即发。



在星战首部曲取得空前成功 3 年后，乔治·卢卡斯推出了续作《帝国反击战》，影片再次获得巨大的成功，受欢迎程度比起前作更是有增无减。该片在剧情上紧随前作，在刻画手法上也显得更为成熟。

■最具游戏性看点：

在冰天雪地的霍斯星上，帝国 AT-AT 步行战车摧枯拉朽般的进攻和起义军阵地的节节失守，其视觉效果极为震撼。此外起义军的雪地飞船以鱼叉盘绕其四足将其绊倒的惊险场面，令其成为最令人难忘的一段。

星球大战：杰迪归来

Star Wars

Episode VI Return of the Jedi

■公映时间：1983 年 05 月 25 日

■导　　演：理查德·马昆德（Richard Marquand）

■主　　演：马克·哈米尔（Mark Hamill）

哈里森·福特（Harrison Ford）

卡里·费什尔（Carrie Fisher）

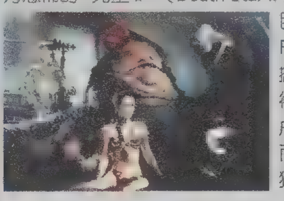
安东尼·丹尼尔（Anthony Daniels）

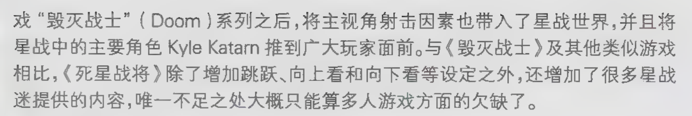
亚历克·吉尼斯（Alec Guinness）

■片　　长：134 分钟

■简　　介：

为了彻底铲除反抗者，达斯·维德和帝国建造了更为恐怖的"死星 II"（Death Star II）。为了救出此时已被囚禁在塔图因沙漠匪帮头目贾巴（Jabba the Hutt）宫殿里的索罗，莱娅、R2D2 和 3PO 先后前往塔图因，结果都被贾巴生擒。此时已十分强大的卢克前往救援，最终众人得以成功逃脱。听取完尤达大师的临终遗言后，卢克率领起义军和帝国军展开了最后的决战。然而帝国皇帝帕尔帕庭（Palpatine）毕竟老奸巨猾，一招欲擒故纵让起义军几近崩溃，并活捉了





戏"毁灭战士"（Doom）系列之后，将主视角射击因素也带入了星战世界，并且将星战中的主要角色 Kyle Katarn 推到广大玩家面前。与《毁灭战士》及其他类似游戏相比，《死星战将》除了增加跳跃、向上看和向下看等设定之外，还增加了很多星战迷提供的内容，唯一不足之处大概只能算多人游戏方面的欠缺了。

白银时代（1991~1995）星战游戏列表

名称	平台	发售日期
Star Wars	NES	1991
Star Wars: Super Star Wars	SNES	1992
Star Wars	GB	1992
Star Wars: Arcade	ARC	1993
Star Wars: X-Wing	PC	1993
Star Wars: X-Wing	MAC	1993
Star Wars: Chess	PC	1993
Star Wars: Rebel Assault	PC	1993
Star Wars: Rebel Assault	SCD	08/05/1994
Star Wars: Arcade	32X	12/02/1994
Star Wars: Tie Fighter	PC	1994
Star Wars: Jedi Knight Dark Forces	PC	02/28/1995
Star Wars: Tie Fighter Collectors	PC	10/31/1995
Star Wars: Rebel Assault II The Hidden Empire	PC	11/30/1995
Star Wars: Tie Fighter	MAC	1995
Star Wars: Rebel Assault	3DO	1995
Star Wars: Jedi Knight Dark Forces	MAC	1995

复兴时代（1996~2000）

1996 年，"星球大战"再次风靡全球。Hasbro 制作推出人偶玩具，Dark Horse 绘制推出连环漫画，而 Lucas Arts 的计划日程上则写满了星战游戏。其中一些游戏是白银时代作品的延续，而另一些游戏看起来则是完全充斥着商业味道。

在原始电影的特别版发行一年之后，Lucas 集中人力进行《帝国暗影》（Shadows of the Empire）的全方位多媒体产品制作。在为任天堂第三代游戏机 Nintendo 64 开发游戏的同时，同名小说、唱片、人偶玩具和连环漫画的制作也在有条不紊的进行着。《帝国暗影》推出之后，虽然媒体和玩家对游戏褒贬不一，但可以肯定的一点是，《帝国暗影》迅速走红，它在星战游戏中留下了长远的影响力。

在 PC 游戏方面，1997 年推出的两款经典游戏续作《帝国生死斗》（X-Wing vs. TIE Fighter）和《杰迪武士：死星战将 II》（Jedi Knight: Dark Forces II）不仅在商业上获得了巨大的成功，而且在星际战场上为广大星战迷带来了实质性的飞跃。

死星战将 II

Star Wars: Jedi Knight–Dark Forces II

星战度：★★★★★

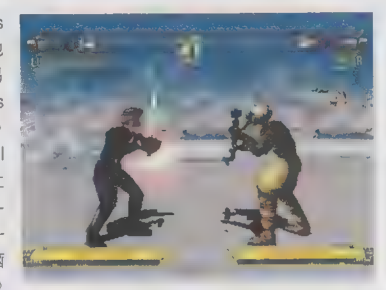
《死星战将 II》中玩家终于能够在游戏中施展原力的力量进行战斗，从而更加真实的感受杰迪武士的战斗体验。游戏将改良的"死星战将"（Dark Forces）游戏引擎与给人留下深刻印象的精彩 FMV 过场动画结合起来，继续提升着游戏各方面的品质。同时，它还将玩家带到了从未到过的地方，充实着《死星战将 II》中留下的空间。

1998 年，Lucas Arts 推出了家用机版本的《浪人中队 3D》（Rogue Squadron 3D）。基于前作的全部优点，同时将《帝国暗影》的精华部分融入游戏本身，让玩家充分体验到电脑游戏玩家在玩"X 战机"系列游戏时的兴奋感。而且，即便这款游戏在动作型战斗方面的因素多于飞行模拟因素，也并没有伤害游戏出色的表现，颇受广大家用机玩家的欢迎。

同盟铁翼
Star Wars: X-Wing Alliance

星战度:★★★★★

说到"X 战机",1999 年推出的该系列最后一部作品《同盟铁翼》(X-Wing Alliance)可谓是宏篇巨作。在游戏中,玩家扮演一名银河贸易家族中的年轻成员,驾驶着各种各样的 Corellian 运输机穿梭于银河之间为家族挣钱,谋求发展。没想到最终加入了反抗军同盟,参加了攻击第二颗死星的战斗。虽然该游戏增加的实质性内容很少,但是游戏内容繁多,提供的任务比任何一部"X 战机"系列游戏都多,让星战迷玩起来大呼过瘾。



除了沿袭传统之外,Lucas Arts 还积极将"星球大战"的主题向其他不同游戏类型上发展。1997 年推出的《动物凶猛》(Masters of Teras Kasi)就是明显受到了《铁拳》(Tekken)和《魂之利刃》(Soul Blade)等 3D 格斗游戏的影响,它让战士们面对面地在索尼的 Play Station 游戏机上进行激烈的厮杀,打斗效果丝毫不逊于同类游戏。而在电脑游戏方面,《星球大战: 反抗军》(Star Wars:Rebellion)和《原力指挥官》(Force Commander)的推出则让我们看到了《星球大战》同时杀入了即时策略游戏之中,《杰迪武士: 西斯疑云》(Star Wars: Jedi Knight-Mysteries of the Sith)在推出之前则以第三人称视角的光剑格斗而引起极大的关注度,可惜这些游戏要么创新力度不够,要么是受限于当时的 3D 游戏图像引擎对于自然战场环境和流畅的人物动作细节表现力不足,因此都没有获得先前提到的几款游戏所获得的成功。不过,在游戏复兴期间,星战游戏中表现最为奇特的当属《星球大战激战篇》(Star Wars:Demolition),或许 Lucas Arts 是用它来作为对诸如《扭曲金属》(Twisted Metal)等游戏的回应,否则很难找出更为合理的解释。

时至千禧岁末,当第一部星战前传电影《星球大战首部曲:魅影危机》走进影院之后,随即同名游戏便出现在广大玩家面前。而后,《星球大战前传: 纳布之战》(The Battle for Naboo)、《星球大战首部曲: 杰迪武士》(Jedi Power Battles)以及《欧比王的冒险》(Obi-Wan's Adventure)等接踵而出,令人眼花缭乱。

极速赛车
Star Wars: Episode I Racer

星战度:★★★

在众多的星战前传游戏中,最为独特的作品应该首推《极速赛车》。它是星战游戏中第一款赛车游戏,让玩家驾驶着极速赛车充分感受电影中荒野狂飙的刺激体验。

复兴时代(1996~2000)星战游戏列表

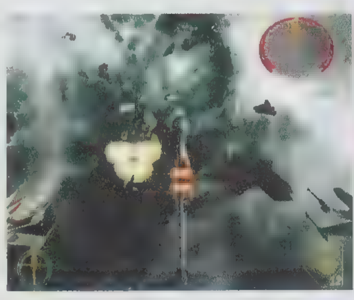
名称	平台	发售日期
Star Wars: Jedi Knight-Dark Forces	PS	11/26/1996
Star Wars: Rebel Assault II The Hidden Empire	PS	11/30/1996
Star Wars: Shadows of the Empire	N64	1996
Star Wars	GB	1996
Star Wars: Rebel Assault II The Hidden Empire	MAC	1996
Star Wars: Yoda Stories	PC	03/31/1997
Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter	PC	04/30/1997
Star Wars: Shadows of the Empire	PC	08/31/1997
Star Wars: Jedi Knight Dark Forces II	PC	09/30/1997
Star Wars: Monopoly	PC	10/31/1997
Star Wars: Masters of Teras Kasi	PS	10/31/1997
Star Wars: Trilogy	PBL	1997
Star Wars: Jedi Knight-Mysteries of the Sith	PC	01/31/1998
Star Wars: Rebellion	PC	02/28/1998

复兴时代(1996~2000)星战游戏列表(续)

名称	平台	发售日期
Star Wars: Rogue Squadron	N64	11/17/1998
Star Wars: Rogue Squadron 3D	PC	12/02/1998
Star Wars: Trilogy Arcade	ARC	1998
Star Wars: Droid Works	MAC	1998
Star Wars: Behind the Magic	PC	1998
Star Wars: Droid Works	PC	1998
Star Wars: X-Wing Alliance	PC	02/28/1999
Star Wars: Episode I The Phantom Menace	PC	04/30/1999
Star Wars: Episode I Racer	PC	04/30/1999
Star Wars: Episode I Insider's Guide	PC	06/21/1999
Star Wars: Episode I The Phantom Menace	PS	08/31/1999
Star Wars: Pit Droids	PC	09/13/1999
Star Wars: Pit Droids	MAC	09/13/1999
Star Wars: Episode I Racer	GBC	11/30/1999
Star Wars: Episode I Racer	MAC	12/16/1999
Star Wars: Gungan Frontier	PC	1999
Star Wars: Episode I Racer	N64	1999
Star Wars: Anakin's Speedway	PC	1999
Star Wars: Force Commander	PC	02/29/2000
Star Wars: Episode I Racer	DC	03/31/2000
Star Wars: Episode I Jedi Power Battles	PS	03/31/2000
Star Wars: Episode I Jedi Power Battles	DC	10/11/2000
Star Wars: Demolition	DC	11/19/2000
Star Wars: Demolition	PS	11/12/2000
Star Wars: Episode I Battle for Naboo	N64	2000
Star Wars: Math	PC	2000
Star Wars: Episode I Obi-Wan's Adventures	GBC	2000

摩登时代(2001 至今)

随着游戏机硬件以及电脑硬件的发展,新一代星战游戏应运而生。其中,一些游戏将玩家带到了以往星战传奇中从未到过的地方,而一些游戏则将玩家带到了原本并不属于星战范围的地方。



为了能够确定自己在星战中所处的方位,玩家首先将目光投向了任天堂 GameCube 游戏机的《浪人中队 II》(Rogue Squadron II Rogue Leader)。这款游戏保持了 Nintendo 64 的传统和风格,继续在游戏性和游戏画面方面上狠下功夫,为玩家带来了丰富的游戏体验。在游戏中,玩家可以控制多种类型的飞船,按照电影三部曲的故事情节,进行各种各样的冒险和战斗。唯一令人遗憾的是,游戏不支持多人联机模式,但完美的单人游戏体验却也足以让人津津乐道。

《星球大战: 星际战机》(Star Wars:Starfighter)、《星球大战: 杰迪战机》(Star Wars:Jedi Starfighter)和支持多人游戏的《星球大战:克隆人进攻》(Star Wars:Clone Wars)是三款具有街机风格的游戏。尽管游戏画面上乘,游戏性也不错,但是玩家已经对此类游戏缺乏兴趣。为此,Factor 5 和 Lucas Arts 在开发制作《浪人中队 III》(Rogue Squadron III Rebel Strike)的时候,特意扩展了游戏的内容和范围。可是,当游戏于 2003 年推出的时候,虽然增加了角色相关的任务,但是其中步行方面的任务与空战基础的游戏性质不相匹配。因此,对于铁杆的星战迷来说,这是一款令人感到失望的游戏,他们所期望的是空战中的新意,而不是随便增加的"新意"。

自从进入摩登时代,星战游戏的类型变得多样化起来。首先,2001 年推出的 PS2 版《星球大战: 超级轰炸赛车》(Star Wars: Super Bombad Racing)是继游戏复兴时代《极速赛车》之后的另一款赛车游戏。同前作相比,《超级轰炸赛车》的游戏性明显有所提高,但是相对于其他赛车游戏来说,它并未带来任何创新。其次,2001 年推出的 Xbox 版游戏《星球大战:欧比王》(Star Wars:Obi-Wan)和 2002 年同时在 PS2 和 GameCube 平台上推出的《星球大战:赏金猎人》(Star Wars:Bounty Hunter)是 1996 年第一款动作射击游戏《帝国暗影》推出以来的最新两款同类游戏。两个游戏都将玩家带到了在星战电影中从未看到过的地方。只不过前者让玩家扮演欧比王进行冒险,而后者则为

卢克。眼看着反击战就要失败，卢克的潜能终于爆发，他夺过了光剑和父亲达斯·维德展开了激烈的对决，起义军也展开了全面反攻。最后关头，达斯·维德终于省悟，将穷凶极恶的帝国皇帝推入深不可测的排气管道中。最终，死星Ⅱ被摧毁，卢克扶起垂死的父亲，疲惫的离开了战场……

"星球大战"经典三部曲的最后一部《杰迪归来》在1983年上映，同样获得巨大成功。但野心勃勃的卢卡斯显然并不满足，此时他心里正酝酿着一个更宏伟的蓝图。

■最具游戏性看点：

在恩朵的卫星上，卢克及莱娅与帝国冲锋队在高速穿梭在密林中的飞行摩托上展开一场惊心动魄的搏斗，整个场面用目眩神迷来形容也不为过。

星战前传：魅影危机
Star Wars Episode Ⅰ The Phantom Menace

■公映时间：1999年05月19日
■导　演：乔治·卢卡斯（George Lucas）
■主　演：利亚姆·尼森（Liam Neeson）
伊万·麦格雷戈（Ewan McGregor）
娜塔莉·波特曼（Natalie Portman）
卓克·洛伊德（Jake Lloyd）
依安·麦克戴尔米德（Ian McDiarmid）
佩尼拉·奥古斯特（Pernilla August）
■片　长：133分钟
■简　介

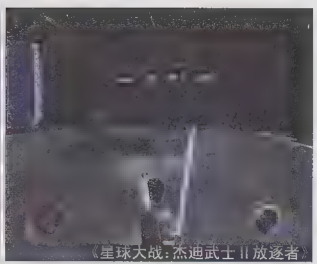
杰迪武士魁刚·金（Qui-Gon Jinn）和欧比旺因受到敌人的袭击而逃亡，在逃亡途中飞船出现故障，二人迫降在纳布（Naboo）附近的塔图因。维修飞船的这段时间，他们结识了此时还是奴隶的安纳金·天行者（Anakin Skywalker）和他的母亲西米·天行者（Shmi Skywalker）。安纳金体内隐藏的巨大力量让两位杰迪武士相当震惊，决定训练其成为杰迪武士。离开塔图因时被达斯·摩尔（Darth Maul）发现并追击，一番恶斗后众人得以逃脱。来到科洛桑（Coruscant）后，两位杰迪武士和银河共和国（Galactic Republic）的主席商讨帕尔帕庭的势力扩张以及训练安纳金之事。安纳金内心潜藏的不安定的力量使得议会一致拒绝了这个建议。为了击败达斯·摩尔，魁刚和欧比旺再次来到纳布。战斗中，魁刚不幸被杀，愤怒的欧比旺杀死了邪恶的达斯·摩尔。为了完成魁刚的遗愿，欧比旺决定继续训练安纳金。

1999年，乔治·卢卡斯将那个多年前的蓝图展现在全球亿万观众面前——"星球大战"前传三部曲的第一部作品《魅影危机》与经典三部曲之《杰迪归来》相隔16年后上映，这也是卢卡斯22年后再度出山担当导演。本片气势恢宏，画面、音乐等效果十分出色，但剧情的苍白使得上映后引起了较大争议。

■最具游戏性看点：

安纳金在塔图因赛车场的急速狂飙，相信会令所有人血压升高，在比赛中的种种不利状况下依然反败为胜的意志和技艺，相信没有人会小看这位即将改变整个银河的人。

《赏金猎人》



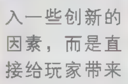
《星球大战：杰迪武士Ⅱ放逐者》

玩家提供了控制残忍无情的赏金猎人强格·费特（Jango Fett）的机会。尽管两者都提供了独特的游戏体验，但是都没有足够的深度来点燃游戏世界中指点全新方向的火焰。

星球大战：银河战场
Star Wars: Galactic Battlegrounds

星战度：★★★

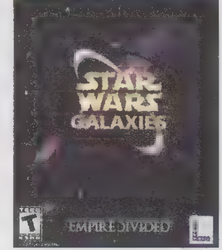
2001年，Lucas Arts推出了即时策略游戏《星球大战：银河战场》（Star Wars：Galactic Battlegrounds）。这款游戏没有像《星球大战：反抗军》和《星球大战：原力指挥官》那样试图为即时策略游戏加入一些创新的因素，而是直接给玩家带来了完全的RTS体验。游戏由开发过《帝国时代》（Age of Empires）的原班人马制作，游戏品质虽然无可挑剔，但唯一的缺点就是有些过时，尤其是下一年《魔兽争霸Ⅲ》（WarCraft Ⅲ）随即推出，更显此款游戏廉颇老矣。



其实，《浪人中队Ⅱ》并不是唯一的游戏复兴时代产品的续作。《杰迪武士》和《极速赛车》都在2002年先后迎来了自己的续作。尽管《星球大战：赛手复仇》（Star Wars：Racer Revenge）只不过是一款普通的N64游戏，但《星球大战：杰迪武士Ⅱ放逐者》（Jedi Knight Ⅱ Jedi Outcast）却是使用了id Software的《雷神之锤Ⅲ竞技场》（Quake Ⅲ Arena）引擎来开发制作的游戏。无论是光剑投掷，还是原力推动，都表现得真实细腻，并且主视角和俯视角之间无痕迹的切换，也使得游戏充分表现出杰迪武士所处的不同情形。此外，这个技术还被延续使用在2003年推出的《杰迪学院》（Jedi Academy）中。

星球大战：分裂的帝国
Star Wars: Galaxies An Empire Divided

星战度：★★★★★



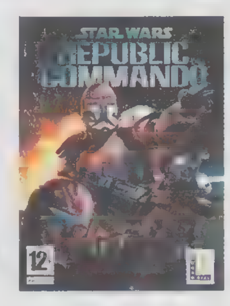
2003年，星战游戏中加入了一款大型多人在线角色扮演游戏《星球大战：分裂的帝国》。这样，星战迷终于可以在星战世界中通过文字相互进行交流。而该游戏本身则同时创下了星战游戏中的几个第一：第一款星战角色扮演游戏，第一款星战在线游戏，第一款让玩家扮演Wookiee的游戏。

星球大战：旧共和国武士
Star Wars Knights of the Old Republic

星战度：★★★★★

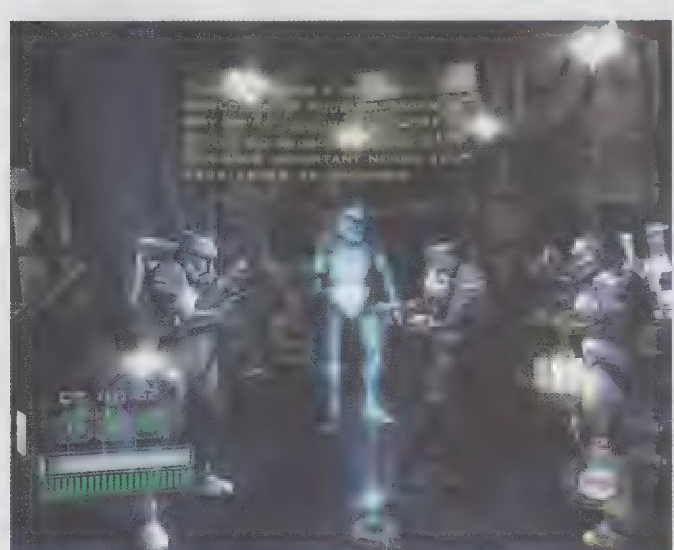
在星战游戏的摩登时代中，迄今为止最令玩家感到满意的游戏，不用说自然是 2003 年度的《旧共和国武士》以及前不久推出的 PC 版《旧共和国武士 II 西斯大帝》（Xbox 版于 2004 年推出）。《旧共和国武士》是星战游戏中第一款真正意义的角色扮演游戏。我们所希望的一切角色扮演因素，都在游戏中完美的体现出来。毕竟，这是一款由 RPG 专家 BioWare 开发制作的游戏。而《旧共和国武士 II 西斯大帝》虽然由 Obsidian Entertainment 代替 BioWare 操刀制作，但是游戏品质同样无可挑剔，颇受众多玩家的喜爱和好评。

星球大战：共和国突击队
Star Wars: Republic Commando



星战度：★★★★★

2005 年推出的《共和国突击队》又是一次从另类角度对"星球大战"的全新演绎，而从游戏方式来看，同样是对传统 FPS 作品具有推动意义的作品。策略型动作射击由此将在未来一段时间内成为众多公司争相效仿的形式，不过如果缺少了"星战"的宏大背景，没有 Lucas Arts 电影人对游戏气氛的成功把握，未来也很少能体验到如此精彩的射击佳作了。



星球大战：战场
Star Wars: Battlefront

星战度：★★★

相对于《星系》的大场面来说，《星球大战·战场》（Star Wars：Battlefront）的小场面倒也丝毫不见逊色。这款支持多人连线的对战游戏同时在 PS2、Xbox 和 PC 平台上推出，融合了经典和全新星战中的角色以及《战场 1942》（Battlefield 1942）的游戏环境和方式，将玩家投入了星战世界的地面丛林作战中。

摩登时代（2001 至今）星战游戏列表

名称	平台	发售日期
Star Wars: Starfighter	PS2	02/19/2001
Star Wars: Episode I Battle for Naboo	PC	03/11/2001
Star Wars: Super Bombad Racing	PS2	04/23/2001
Star Wars: Rogue Squadron II Rogue Leader	GC	11/09/2001
Star Wars: Galactic Battlegrounds	PC	11/11/2001
Star Wars: Starfighter Special Edition	XBOX	11/26/2001
Star Wars: Episode I Obi-Wan's Adventures	XBOX	12/19/2001
Star Wars: Starfighter	PC	01/20/2002
Star Wars: Racer Revenge	PS2	02/11/2002
Star Wars: Jedi Knight II Jedi Outcast	PC	03/26/2002
Star Wars: Starfighter	XBOX	05/13/2002
Star Wars: Episode II Attack of the Clones	GBA	05/29/2002
Star Wars: Galactic Battlegrounds	MAC	06/2002
Star Wars: The Clone Wars	GC	10/28/2002
Star Wars: Jedi Knight II Jedi Outcast	MAC	11/05/2002
Star Wars: Episode II The New Droid Army	GBA	11/14/2002
Star Wars: Jedi Knight II Jedi Outcast	XBOX	11/18/2002
Star Wars: Jedi Knight II Jedi Outcast	GC	11/18/2002
Star Wars: Bounty Hunter	PS2	11/19/2002
Star Wars: Episode I Jedi Power Battles	GBA	11/21/2002
Star Wars: Bounty Hunter	GC	12/07/2002
Star Wars: The Clone Wars	PS2	12/10/2002
Star Wars: The Clone Wars	XBOX	04/22/2003
Star Wars: Galaxies An Empire Divided	PC	07/09/2003
Star Wars: Knights of the Old Republic	XBOX	07/17/2003
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy	PC	09/16/2003
Star Wars: Rogue Squadron III Rebel Strike	GC	10/15/2003
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy	XBOX	11/18/2003
Star Wars: Knights of the Old Republic	PC	11/18/2003
Star Wars: Flight of the Falcon	GBA	11/18/2003
Star Wars: Battlefront	PC	09/20/2004
Star Wars: Battlefront	XBOX	09/20/2004
Star Wars: Battlefront	PS2	09/20/2004
Star Wars: Trilogy Apprentice of the Force	GBA	09/21/2004
Star Wars: Galaxies Jump to Lightspeed	PC	10/26/2004
Star Wars: Knights of the Old Republic II The Sith Lords	XBOX	12/2004
Star Wars: Knights of the Old Republic II The Sith Lords	PC	02/2005
Star Wars: Republic Commando	PC	02/01/2005
Star Wars: Republic Commando	XBOX	03/01/2005
Star Wars: Lego Star Wars	PC	04/2005
Star Wars: Lego Star Wars	XBOX	04/2005
Star Wars: Lego Star Wars	PS2	04/2005
Star Wars: Lego Star Wars	GBA	04/2005
Star Wars: Episode III（暂定名）	PS2	2005
Star Wars: Episode III（暂定名）	XBOX	2005

从模拟赛车到角色扮演，从动作射击到飞行空战，星战游戏的丰富历史为玩家带来了将近 20 年的快乐。随着星战之父乔治·卢卡斯（George Lucas）倾力打造的最后一部星战电影上映在即，我们希望在下一个 20 年中，星战游戏能够带给我们如同上一个 20 年中一样多的快乐。■（文 / Oscar）

星战前传 II 克隆人进攻
Star Wars
Episode II Attack of the Clones

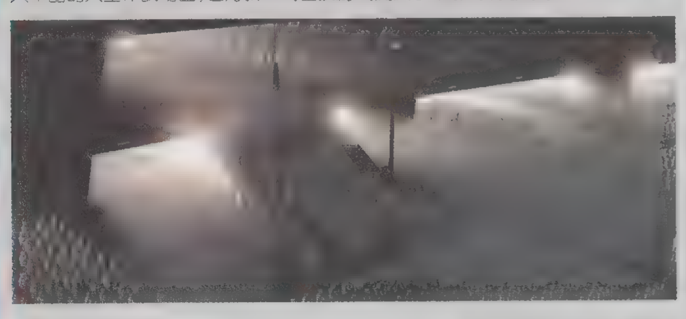
■公映时间:2002 年 05 月 16 日
■导　　演:乔治·卢卡斯(George Lucas)
■主　　演:伊万·麦格雷戈(Ewan McGregor)
娜塔莉·波特曼(Natalie Portman)
海登·克里斯滕森(Hayden Christensen)
萨缪尔·杰克逊(Samuel L. Jackson)
依安·麦克戴尔米德(Ian McDiarmid)
佩尼拉·奥古斯特(Pernilla August)
安东尼·丹尼尔(Anthony Daniels)
阿米德·贝斯特(Ahmed Best)
弗兰克·奥兹(Frank Oz)
■片　　长:143 分钟
■简　　介:

在纳布一战十年后,安纳金已经长成为一名英俊挺拔的少年武士。此时的共和国正处于极度动荡之中,许多国家都计划脱离共和国谋求独立,于是共和国决定成立临时军队来攻打那些意图分裂的国家。然而纳布的前任女皇帕德美·阿米达拉(Padmé Amidala)却坚决反对这种残忍的手段。为了保护阿米达拉的安全,欧比旺派出了安纳金来护送她。在艰苦和充满敌情的路途中,两人情窦初开,产生了甜蜜的恋情。在最终和分离主义运动的发起人杜库伯爵(Count Dooku)的战斗中,安纳金被其强大的黑暗力量所打败,并失去了一只手臂。虽然战斗最终取得了胜利,但安纳金却正在向一个万劫不复的深渊浑然不觉的堕落。

在经历了口碑不太好的前作之后,卢卡斯对这部新作做了一系列大刀阔斧的改革。无论是特效、武打场面还是剧情上相比前作都有了长足进步。并且在此部作品中,"星球大战"系列首次加入了重墨刻画的爱情戏份。

■最具游戏性看点:

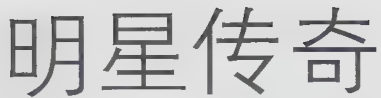
壮观的克隆人军队,比前作中的机器人军团更令人震撼,而克隆人军队与机器人军团的大型作战场面,也为新一代星战游戏提供了最佳的创意源泉。



星战前传 III 西斯复仇
Star Wars
Episode III Revenge of the Sith

■公映时间:2005 年 05 月 19 日
■导　　演:乔治·卢卡斯(George Lucas)
■主　　演:海登·克里斯滕森(Hayden Christensen)
娜塔莉·波特曼(Natalie Portman)
伊万·麦格雷戈(Ewan McGregor)
萨缪尔·杰克逊(Samuel L. Jackson)
依安·麦克戴尔米德(Ian McDiarmid)
弗兰克·奥兹(Frank Oz)
肯尼·贝克(Kenny Baker)
■片　　长:不明
■简　　介:

由于电影尚未上映,在卢卡斯一贯守口如瓶的惯例中,我们无法获得详细的剧情资料。根据现有的消息,《西斯复仇》将着重刻画安纳金是如何由一个出色的杰迪武士堕落为达斯·维德这个阴險残暴的黑武士的。同时在本作的结尾,安纳金将



——现实与虚幻的精灵

马克·哈米尔
Mark Hamill

■出生日期:1951 年 9 月 25 日
■出 生 地:美国奥克兰
■身　　高:不详

马克·哈米尔毕业于洛杉矶市立学院"剧场艺术"专业,初次登场是 1970 年在电视剧《天才老爹》中,"星球大战"经典三部曲中的卢克·天行者,则是其演艺生涯中最重要的一个角色。也许是受到黑暗原力的诅咒,在拍摄垃圾处理器那场戏时因水中憋气过久而使脸上血管破裂,后来许多场景都只照出他一边的脸。1977 年初又发生一场车祸,对他的脸造成很大的伤害。因此在拍摄《帝国反击战》前他还经历了复健手术。乔治·卢卡斯特地改写剧本,编了一场 Wampa 怪兽在雪地中攻击他的戏,借此解释为何剧中的他脸部会有所变化。在拍完《杰迪归来》后,他把注意力转向剧场,主演了许多舞台剧,之后又把焦点放在配音工作上,在许多动画片中一展才华,最著名的如《蝙蝠侠动画集》(Batman:The Animated Series)中的"小丑",此外还客串演出了《辛普森家庭》(The Simpsons)。

马克·哈米尔曾参与过《狩魔猎人》(Gabriel Knight)、《极速天龙》(Gabriel Knight)、《星际围攻》(StarSiege)等电脑游戏的配音工作,而他最知名的游戏角色,则是在"银河飞将"系列第三代、第四代和第五代中亲自出演克里斯托弗·布莱尔(Christopher Blair)这个角色。凭着"星球大战"经典三部曲中"天行者"的身份,他的加盟为这一系列反映银河星际战争的互动式电影游戏增色不少。

由于卢克这个角色太过深入人心,以致于多年来他极难摆脱这个刻板的正义形象。他曾经表示,如果能够再选择一次,他也许宁愿去扮演一个愤世嫉俗的海盗或是一个穷凶恶极的大坏蛋,而非杰迪武士。

卓克·洛伊德
Jake Lloyd

■出生日期:1951 年 9 月 25 日
■出 生 地:美国奥克兰
■身　　高:不详
■出生日期:1989 年 3 月 5 日
■出 生 地:美国弗特考林斯
■身　　高:不详

在谈到卓克·洛伊德的时候,电影界通常会说他是惟一一位扮演安纳金·天行者的美国演员,原来他的前任是个英国人,而继任则是加拿大人。当乔治·卢卡斯与演出导演葛兰德在物色《星战前传:魅影危机》中的小天行者安纳金时,真可谓百里挑一,他们对这个角色的定位是非常有天份,对未来充满希望,但对未来又一无所知,而且对等待他的挑战心怀疑惧。卢卡斯希望安纳金具有外向的性格、丰富的直觉和创造力,得同时赢得年轻人及他们父母的欢心。最终,卓克·洛伊德获得了这个角色,导演们一致认为他具有安纳金聪明伶俐又有点伤感,并且喜欢任何机械的东西的特质。

当 1999 年《星战前传:魅影危机》公映时,卓克·洛伊德也同时为 PC 同名游戏《星战前传:魅影危机》(Star Wars: Episode I – The Phantom Menace)和《极速飞车》(Star Wars: Episode I – Racer)中的安纳金·天行者进行配音,此后更是一发而不可收,陆续在《杰迪武士》(Star Wars: Episode I – Jedi Power Battles,2000)、《银河战场》(Star Wars: Galactic Battlegrounds,2001)和《复仇飞车》(Star Wars: Racer Revenge,2002)等游戏中为安纳金·天行者配音。他在此后仅参与了《麦迪逊》(Madison,2001)和《死相随》(Die with Me,2001)两部电影的主演,但这颗闪耀的童星已经与安纳金·天行者永远难以分割了。

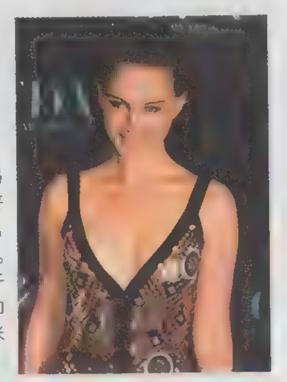
哈里森·福特
Harrison Ford

■出生日期:1942年7月13日
■出 生 地:美国芝加哥
■身　　高:185厘米

翻开好莱坞票房纪录，再也没有一个演员像哈里森·福特这么风光傲人——电影史上最卖座的前30部大作,他一个人主演了7部!从早期的“星球大战”系列(《新的希望》、《帝国反击战》、《杰迪归来》)、“印第安那·琼斯”系列(《法柜》、《魔宫》、《圣战》)到90年代的《燃眉追击》等,部部都是横扫全球的热卖巨作。同时,凭借着出色的演技和敬业精神,福特的戏路很广,在全球影迷中拥有巨大的亲和力。

值得一提的是,素以硬汉形象展现在荧幕前的哈里森·福特,其饰演的多部电影都与游戏颇有渊源,包括堪称“家族”的“星球大战”系列、“印第安娜·琼斯”系列以及《银翼杀手》(Blade Runner)等电影均被改编成了游戏。

娜塔丽·波特曼
Natalie Portman



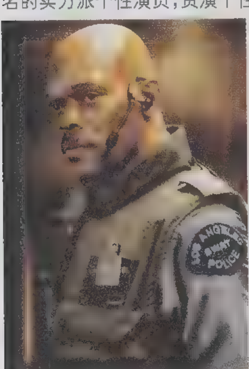
■出生日期:1981年6月9日
■出 生 地:以色列耶路撒冷
■身　　高:160厘米

提到娜塔丽·波特曼,年纪稍大的影迷更容易想起她在1994年,就以12岁的年龄出演法国著名导演吕克·贝松的《这个杀手不太冷》(Leon),那个爱上杀手的小女孩形象让她从此一举成名。此后,她又出演了《盗火线》(Heat,1995),并于1999年和2002年在《星战前传:魅影危机》和《星战前传Ⅱ克隆人的进攻》在中两度出演阿米达拉公主。

萨缪尔·杰克逊
Samuel L. Jackson

■出生日期:1948年12月21日
■出 生 地:美国华盛顿
■身　　高:190厘米

今年57岁的萨缪尔·杰克逊是当今好莱坞著名的实力派个性演员,贯演个性鲜明生动的配角。



1991年,萨缪尔·杰克逊凭借在《丛林热》(Jungle Fever)中的出色表现荣获戛纳电影节最佳男配角奖,这也让他从此星途宽阔。1994年的《低俗小说》(Pulp Fiction)让萨缪尔·杰克逊入围奥斯卡最佳男配角金像奖,并从此开始“升级”为主角。随后他又在《纽约大劫案》(Die Hard,1995)中与布鲁斯·威利大演对手戏;以《危险关系》(Jackie Brown,1997)获得1998年柏林影展最佳男主角。自此,萨缪尔·杰克逊开始成为好莱坞独挡一面的黑人动作巨星。

周边传奇
——寻找生活的原力

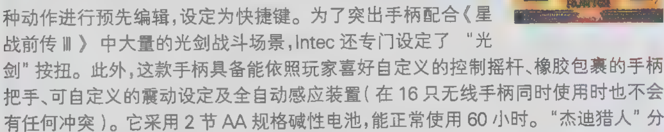
我们无法量化堪称史诗的“星球大战”系列电影对我们生活的影响程度,但其数以万计,琳琅满目的相关周边产品或许能让我们有所感知。这里,我们精选了一些个性十足的周边给各位读者一饱眼福:

游戏外设

为了配合将于5月5日发布的游戏《星战前传Ⅲ西斯复仇》,以及迎接5月19日全球上映的同名电影,跨平台游戏控制器的领军公司Intec最近发布了专门开发的“星战”主题系列手柄,他们相信这3款各具特色的手柄能够令“星战”迷和游戏玩家们满意。

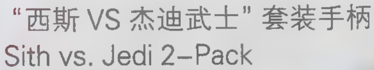
“杰迪猎人”无线手柄
The Jedi Hunter 2.4GHz Wireless Controller

这款手柄专为《星球大战:旧共和国武士Ⅱ》及《星战前传Ⅲ:西斯的复仇》两款游戏设计。它允许玩家将游戏中的各种动作进行预先编辑,设定为快捷键。为了突出手柄配合《星战前传Ⅲ》中大量的光剑战斗场景,Intec还专门设定了“光剑”按扭。此外,这款手柄具备能依照玩家喜好自定义的控制摇杆、橡胶包裹的手柄把手、可自定义的震动设定及全自动感应装置(在16只无线手柄同时使用时也不会有任何冲突)。它采用2节AA规格碱性电池,能正常使用60小时。“杰迪猎人”分为PS2和Xbox两个版本,售价为29.99美元。



“杰迪猎人”手柄
The Jedi Hunter Controller

这是“杰迪猎人”无线手柄的简化版,除采用有线连接外,其余功能与前者相同。该手柄同样针对PS2和Xbox各推出一款产品,售价为19.99美元。



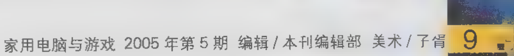
“西斯VS杰迪武士”套装手柄
Sith vs. Jedi 2-Pack

与前两款产品相同的是,这套有线手柄同样支持“自定义按键设定”功能。不同的是,他们还细分为两种——代表邪恶的红色西斯手柄和代表正义的蓝色杰迪武士手柄。两只手柄外壳均采用半透明工程塑料制成,在游戏中还会相应发出幽暗的红、蓝光,夜晚游戏时效果十分惹眼。因为是套装,其Xbox和PS2版本的价格为29.99美元。

iPod随身听之星战前传Ⅲ主题外壳
Exclusive Star Wars: Episode III iPod Cover

■售　　价:29.99美元

对于星战迷来说,他们恨不能把全身上下所有可能的东西都烙上星球大战的标记。别担心,就连你最赶潮流的iPod音乐播放器,他们也准备好了这么一个专用的《星战前传Ⅲ》主题塑料外壳,只需将其扣在你的iPod上,你就立即成为时尚一族中的最时尚分子。从实用性来说,iPod随身听之《星战前传Ⅲ》主题外壳也提供了额外的保护,薄如一片信用卡,表面光滑且与iPod造型完全吻合,材质抗划伤、耐腐蚀。这个主题外壳适用于第四代拥有点选盘的iPod,且拥有适合40GB和20GB不同容量iPod的外壳版本。注意:在安装了保护外壳后不能直接将iPod连接于设备底座,连接前须先将其取下。



与自己的师父欧比旺进行残酷的师徒对决，而影片最终的结束地点也将会回到1977年第一部"星球大战"中的死星达姆。

即将于2005年5月19日上映的《西斯复仇》，是"星球大战"前传三部曲的最后一作，它将为这个伟大的系列暂时画上一个句号。国内将与全球同步上映这部作品——不管你是不是一个"星战"迷，你都应该记住2005年5月19日这个日子，一部旷世杰作的最后辉煌。

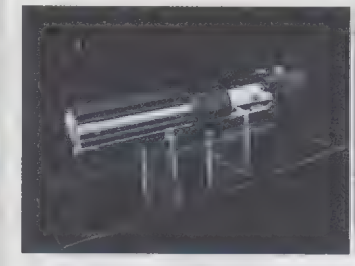
电影道具

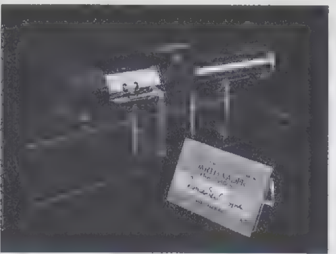
Master Replicas 这家经过官方授权的"星球大战"系列电影复制道具制作/销售公司在影迷心中地位颇高，让我们来欣赏一下这些市面上已经很难见到的精美仿真作品吧：

达斯·维德《帝国反击战》签名版光剑
Darth Vader's Lightsaber in The Empire Strikes Back Signature Edition

■发售日期：2003年5月
■售　　价：499美元

达斯·维德在《帝国反击战》中拿过的光剑，并由维德的扮演者詹姆斯·厄尔·琼斯亲笔签名，全球限量500套。





欧比王初始版光剑
Obi-Wan's Lightsaber As First Built Edition

■发售日期：2003年7月
■售　　价：349美元

欧比王所用的初始光剑，全球限量500把，并非签名版本，恐怕缘于扮演者亚历克·吉尼斯已经过世。

雅汶勋章
Medal of Yavin

■发售日期：2004年
■售　　价：99美元

雅汶之战授勋奖章，制作非常精致，全球限量1500套。

杰迪训练球
Jedi Traning Remote

■发售日期：2003年3月
■售　　价：249美元

含收藏盒、展示架、证明书及标识牌，全球限量2500套。

服饰装具

X战机飞行员头盔
X-Wing Fighter Pilot Collector's Helmet

■售　　价：59.99美元

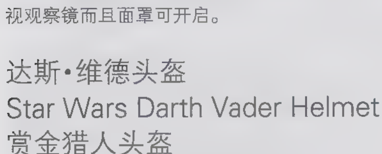
X战机是反抗军的代表性星际战机，卢克·天行者和他的红色分队正是驾驶着它，穿越重重激光炮塔的火网，与钛战机针锋相对，最终摧毁了银河帝国的死星。这款X战机飞行员的收藏版头盔拥有官方星球大战包装盒，电影工作室监制的注模塑料工艺制造，与电影中的实物一般无二。

其他周边

侦察突击队头盔
Scout Trooper Collectors' Helmet

■售　　价:79.99 美元

银河帝国部队的侦察突击队收藏版头盔，拥有官方星球大战包装盒及电影工作室监制的注模塑料工艺制造，带有前视观察镜而且面罩可开启。



达斯·维德头盔
Star Wars Darth Vader Helmet
赏金猎人头盔
Star Wars Jango Fett Helmet
克隆人突击队头盔
Star Wars Clone Trooper Helmet

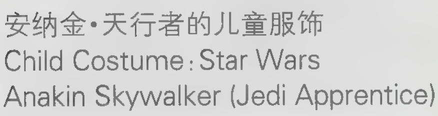
■售　　价:1050 美元

所有星战收藏迷的梦想终于成真了！不论是经典三部曲中给人以最深刻印象的黑武士头盔，还是星球大战前传中最震撼人心的克隆人部队的装备，或者是为钱也疯狂的赏金猎人头盔，这些都是真正可供佩戴、完全内衬玻璃纤维头盔，还附有展示架、限量收藏号码及证书，全球限量 2500 个，所以价格嘛自然也是高高在上。

达斯·维德成年人服饰
Adult Costume: Star Wars Darth Vader

■售　　价:69 美元

普及版的成年人尺码达斯·维德套装，包括全型达斯·维德面罩、黑斗篷、胸饰及喷气服，星战迷的化妆晚会佳选。

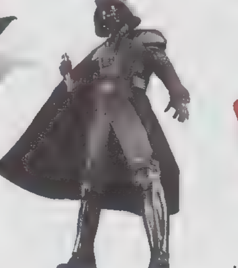


安纳金·天行者的儿童服饰
Child Costume: Star Wars Anakin Skywalker (Jedi Apprentice)

■售　　价:39 美元

超豪华的星战套装！儿童尺码的安纳金·天行者套装将把你的孩子打扮成杰迪学徒，其中包括束腰外衣、衬衣、长裤、肩带和腰带。

超级达斯·维德成年人服饰
Adult Costume: Star Wars Darth Vader Supreme



■售　　价:999.99 美元

星球大战收藏版的达斯·维德成年人服饰，包括人造革长裤和袖子，来自卢卡斯工作室原型设计的斗篷，及同样来自卢卡斯工作室模具的重型注塑成型的护甲包括：护颈、护肩、护腿、护胸和腰带，这套套装还包含特大号的达斯·维德面具和头盔，并以金属护手的手套彰显整个套装的至尊品质。

Chewbacca 成年人服饰
Supreme Edition
Chewbacca Adult Costume

■售　　价:499.99 美元

对于星球大战经典三部曲中索罗船长身边这位毛绒绒的大家伙，不知道是否真有痴迷者希望打扮成这个样子。不过这款 Supreme 版本的 Chewbacca 服饰，连同连体"衣服"、手套和面具，将把你彻底装扮成电影中的长毛大家伙——可以肯定你将是化妆晚会上最出风头的了。

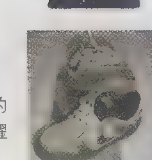
哈里森·福特:索罗手办

■发售日期:不明

■售　　价:250 美元

Sideshow 公司出品，重达 6 公斤，全球限量 2500 个。

NIKE DUNK PRO SB JEDI 限量版球鞋



■发售日期:不明

■售　　价:不明

NIKE 公司推出的杰迪武士限量版 DUNK SB 球鞋，最大的特点是鞋身的车线和鞋带采用了荧光绿设计，在阳光下非常耀眼，且夜幕中也会像光剑般发亮。

尤达半身像
Star Wars Yoda Bust

■售　　价:199 美元

杰迪武士中最具传奇色彩的标志性角色，陈列家中立即彰显你的星战迷身份。全球限量 5000 个，附有展示底座、收藏编号铭牌及证书。

限量版电影胶片收藏夹
Limited Edition Framed Film Cell from Star Wars: The Empire Strikes Back

■售　　价:69.99 美元

凭着这份限量版的电影胶片收藏夹，将把电影史上的精彩瞬间永久定格。这其中的 35 毫米胶片，正是来自《帝国反击战》的电影胶片拷贝，上面拥有完整的扣链齿孔和光学声带。每片电影胶片都是独一无二的，绝无任何第二片完全一样，全球限量 1000 套。

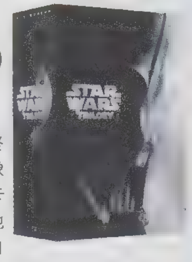
像框装饰有《帝国反击战》的海报图样，每片电影胶片都以透明衬底固定，以便从背面打光过来便于观赏。像框尺寸为 8×10 英寸，收藏编号镌刻在金属铭牌上并附有收藏证书。

孩之宝 Super Deformed 系列星战玩偶
Hasbro's Super Deformed Star Wars

■售　　价:69 美元 / 一套 6 个

孩之宝的这一系列玩偶由其日本合作厂商 Tomy 制造，带有非常可爱的日式卡通造型风格，而且可以发出如同电影中的声光效果。

星球大战三部曲 DVD 宽屏幕版
Star Wars Trilogy (Widescreen Edition)



■发售日期:2004 年 9 月 21 日

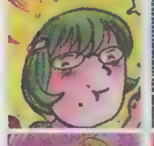
■售　　价:69.98 美元

对于"星球大战"经典三部曲来说，将其完整收藏始终是一项不可能完成的任务——无论是欧美流行的 VHS 录像带，还是 LD 大碟版，甚至在 1997 年推出特别版电影，卢卡斯始终没有宣布推出高影音品质的 DVD 套装计划。而在他即将推出前传三部曲的收山之作时，带有 Dolby Digital 5.1 EX 音轨，含有丰富的电影制作花絮，且采用全数字修复制作的高品质"星球大战"经典三部曲 DVD 套装终于发行，这是所有影迷不容错过的收藏极品。■

我爱暖风 我爱水蓝天

文/挪挪

我叫挪挪，学号0102019。这个号码伴随了我四年。我知道人存在于这个世界上，总是要有一个编号的。0102019这七个数字，跟随我度过我为数不多的青春的三分之一。在这三分之一的青春里，我交了25034元的学费，3000元的补考费；我换了1台显示器，3块电脑主板，6种牌子的洗发水，11个鼠标，14个电热棒，22个暖瓶；我参加过1次班级集体活动，2次英语四级考试，3次英语六级考试；我学过46门必修课，4科课程不及格，有52位老师教育过我，我却只记得个位数的他们的名字。数字很枯燥，却最有说服力。我是学经济的，用数字体现我的大学生活是我最好的选择。



我叫挪挪，学号0102019。我住在女生宿舍楼的621房间。这里面也住了同样由七位数字确定身份的女生。分别是0102014、0102015、0102016、0102017、0102018。不用担心做为数字出现的她们会不好区别，因为一个0102019的特立独行，从而显得从14到18都是一个样子的。

我叫挪挪，学号0102019。当清晨的阳光照耀621房间的铝合金窗户时，14—18急匆匆地背着书包穿过食堂奔向自习室时，我还酣睡在梦中。当午后的阳光晒痛我的眼睛，我新的一天才终于降临。我从用胶布贴在墙上的镜子里看我的脸。被熬夜摧残过度的皮肤在向我哭泣。我胡乱用凉水冲着麦片，打开电脑，拨号上网，然后对着电脑唉声叹气。我玩游戏，激烈地敲打着键盘。一个人在凌乱的房间里大呼小叫，象一个危险的精神病患者。间或我会看看窗外，有暖风不疾不缓地吹过，蓝色的窗帘轻轻摇摆。天空的颜色渐渐变得凝重。这个时候我总是很伤感和忧郁。我为我看不见的前途而忧郁。我会在深夜和凌晨写作，然后靠这些文字获取稿费和信心。我会在天空的颜色由黑变青时睡觉，我望一望那黎明时的天空，总是很失落。我总是很失落地在凌晨时钻进被子里睡觉。

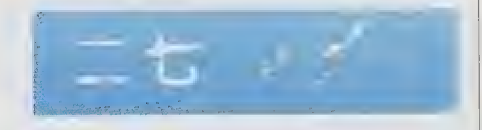
我叫挪挪，学号0102019。我即将大学毕业。所以在相对悠闲的大四生活中，我天天和电脑、网络混在一起。14—18们要考研，她们忙碌而恐慌地学习和生活，为自己力不从心的复习每天患得患失。我懒散而恐慌地游戏和生活，为自己身不由己的前程每天患得患失。14-18们很羡慕我的悠闲，更羡慕我拿到数额不菲的稿费汇款单。她们几次真诚地对我说，挪挪，你毕业了完全可以做自由撰稿人。我捏弄着那张绿色的纸片，我三分之一的青春在这种状况下全盘付出，得到的只是这一张绿色纸片么。

我叫挪挪，学号0102019。专业是工商管理。46门必修课中没有一门达到80分以上。我自认为自己文采了得，于是在大一到大三时一直没有停止过对时尚文学类杂志的投稿。那些我不熟悉和了解的白领们的风花雪月，让我的手指在键盘上飞快地敲打。有的时候我会一边天马行空地敲打，一边假想自己出名后的得意表情。我使用着二七为我组装的电脑，得意而自信地在键盘上敲打。我的自信显然大于了我的能力，我假想的场景始终没有变成现实。在这个80年代生人也可以成名的时代，我想通过写上海人的爱情小说出名的念头轻而易举就成了泡影。

我叫挪挪，学号0102019。大学四年上过144

周课，每周平均 20 节课。我每周旷课平均 10 节。在我上课的时间里，我都执着地伏在课桌上用笔编造着上海白领们的爱情故事，在我旷课的时间里，我四年如一日地玩电脑游戏。我使用着二七为我组装的电脑，疯狂地玩一切游戏。一直玩到了大四，我突然发现我在学校里糟糕的表现和成绩，也许不能使我有一份美好的前途。

我叫挪挪，学号 0102019。我 23 岁。我认为我能拥有的青春已经过了一大半，就那么哗啦啦地象鸟一样倏地飞走，快得我连根羽毛也没扯下来。



二七

我有一个男朋友，他的学号是 0102027。很多人都说我是跟了二七以后才变质的。我总是很执着地追问他们我到底变了什么质。他们却总是回避我的问题。我看的出来，他们的眼光里都是同情，装满了对我的怜惜。

我记得中学时学过哲学，马克思说内因是事物发展的源泉和动力，外因是通过内因起作用的。也许我天生就是这样懒惰和散漫的，二七只是使我发酵的酵母而已。

二七是一块成功的酵母。他经过短暂的努力就说服了自己的女朋友陪着他一起玩电脑游戏，从而将她塑造成一天不玩游戏就痉挛抽搐的游戏狂人，而在此之前她是连复制和粘贴都不知道的单纯孩子。

我彻底抛弃了我所痛恨的工商管理专业，在二七这块优秀酵母的带领下，玩游戏的天分和悟性迅速地膨胀和扩大。

我和二七的恋爱既简单又方便。每天只是在一起坐着玩游戏而已。不用担心和对方会没有共同语言。我们很少说话，因为在游戏里可以用键盘传递感情。我们相爱，彼此怜惜。仅仅体现在我在游戏里让他少挂那么几次，仅仅体现在他在游戏里送给我几件挺好看的武器让我拿着砍砍杀杀。

二七不上课，我也不上课。二七考试不及格，我也不及格。当我把学校里和班级里的所有职务都辞掉时，每个人都看着我，发出惋惜的目光。14-18 曾经问过我，二七有什么好，值得我为他这样？为他抛弃自己的学业，和一切朋友中断联系；每天跟着他进出网吧，吃最便宜的菜，穿最便宜的裤子，就为了省下那昂贵的游戏费用和上网费；周末不去逛街节假日不去旅游，所有的时间都用在玩游戏上。挪挪，你现在根本不象个女生了——14-18 曾经悲哀地对我说。我只能告诉她们，并不是我为了二七要这样做，是因为——我也喜欢这样的生活。我真的天生堕落？不思进取？就算是这样吧，那我也认了。如果游戏是使我着迷的罂粟，我明知如此也不会逃离，因为那诱惑味道那惊艳颜色，早已使我深陷其中不能自已了。

在玩游戏的同时，我写作的欲望仍然没有压抑，那出名的念头仍然在蠢蠢欲动。我所有作品的第一读者都是二七。二七对我的那些作品不感兴趣。他的生活只有电脑和游戏。开发了我的游戏兴趣他很得意，准备继续在我身上发掘他的第二大爱好：电脑硬件。可惜女人天生对机械有排斥感，在我又一次将他的 CPU 弄糊后，二七只得痛苦地放弃了将我也改造成硬件高手的想法。而我试图让二七通过阅读我的小说陶冶一下情操的念头也随着他一次次的呵欠打消。

我和二七玩着游戏，二七鼓捣着他的硬件，修理着我的电脑；我写着我的上海白领小说，做着白日梦，一直到大四，我和二七同时惊谔地发现我们俩的前途是令人担忧的。

我们在这四年的时光里唯一学会的就是玩电脑游戏。如果要靠它生存的话，我和二七所有的悠闲和惬意都会消失，游戏不再是娱乐和恋爱，游戏是工作和生存。

这显然是一个大胆而疯狂的想法。我和二七要靠游戏吃饭。让那些忙着考研的 14-18 们，让那些忙着带着优秀简历参加各种招聘会的 14-18 们，对着我们投来各式各样的目光。

不是为了振兴游戏产业，不是为了宣传游戏的正面形象，不是为了做新新人类，只是为了生存，我决定以游戏为工作，开始为游戏杂志撰稿。

如果我也揣着一份简历去四处奔波，最终选择平淡的职业贫穷而普通地度过我青春的最后三分之一，我会难以容忍自己的任性，难以原谅自己的任性。我花了我青春的三分之一时间只干了两件事，玩游戏和写作。最终却把它们作为青春的牺牲和代价而抛弃，这等于承认我浪费了三分之一的青春而一事无成。我无法承认这残酷的事实。我不肯承认我在大学里虚度人生，我下决心以游戏为工作，靠游戏生存。我想对那些对我抱有惋惜目光的 14-18 们说，我过的生活和你们不一样，但是我仍然是成功的。

当二七到处寻找着同仁准备开办自己的电脑公司时，我在宿舍里黑白颠倒地写着我的攻略、心得、小说。觉得累的时候我会转头看 621 的窗外。冬天的天空很蓝，又光滑又干净。看久了我会眩晕，眼眶里涌出灼热的泪水。

母亲

我很少叫她母亲。小的时候叫妈，大了就是老妈。

老妈一点也不老，人很时尚。挪挪这个名字是她起的，非常简单。就因为她对还不到 10 天的我说了一句话，挤着我了，挪挪。

她很独立，并不因为我是孩子就娇惯我，也并不因为她是母亲而教训我。她对我很平等，她一直直呼我名。我从小到大的日记一本本光明正大的摆在书架上，她从来不看；她一个月赚多少钱她都会在每个月的 8 号欢天喜地地告诉我；她对我不保留任何秘密。一直是开诚布公，一片坦诚，却从来不要求我也这样对她。

我一直是让她省心的孩子。4 个月时她就给我断了奶，竟然没听到我哭一声，抱着麦乳精的奶瓶子照样喝得很开心。她认为我一直是比较优秀的，从小学一直优秀到大学。我的确是一直优秀的。直到我遇到二七。

她希望我考研，她认为她优秀的女儿应该去深造。她甚至开心地搂着她女儿的肩膀说，钱不是问题，你能念到哪儿我就把你供到哪儿。她没有看到我愧疚的眼睛，她一直在絮絮叨叨，说研究生是如何如何地好，基本工资是如何如何地高。她知道我在大学的斑斑劣迹，却总结为我不肯认真。挪挪，你一认真了什么都可以做成的。她用鼓励地目光看着我，让我心存愧疚，无法与她对视。

二七的事我也有告诉她。她看了二七本人后明确表达了她的不满意。她认为二七配不上她的挪挪。也许母亲看自己女儿总是花般娇艳，千家万家也比不上自己家。她虽然不同意却也不反对我们。她只是希望我去考研。

我却已经下定决心以游戏为工作。用一句话

两句话无法为她解释清楚的工作，在她看来就是终日与电脑为伍受辐射让皮肤一块块死亡的工作。我该如何向她说明我的想法呢？

如果我先知先觉，我一定会向她解释，一定会用尽一切办法告诉她我选择的工作，让她理解并支持我。只是我在当时面对她那双闪闪发光的眼睛，心虚得不敢抬头。只好违心地答应了她去考研。

当我回到学校继续着我的生活时，我会在天空漂浮的云朵中看到她的影子。我会因为第一次对她的欺骗而流下泪水。14-18们天天告诉我关于考研的信息，让我应付她关心倍至的电话。我不知道当她得知她一直优秀的挪挪连考研的报名都没有去的时候，她会愤怒地浑身颤抖还是悲伤地哀哀哭泣？

我曾经把那些有我文章的杂志给她看，她总是很高兴，我也毫不隐瞒地告诉她我已经赚了多少钱，她也为我自豪，只是当我向她讲述这些的时候，她总是会加上一句，别忘了学习要紧，别忘了考研。

元旦的时候我回家。她看到我因为过度熬夜以及长期对着电脑屏幕而变粗糙的皮肤，心疼得要命。她为我炖乌鸡天麻枸杞汤，她为我泡阿胶大枣茶，她怕我有压力带我去逛商场，买很多衣服给我穿，她怕我有心事睡不着觉，半夜还下床看看我的房间是不是灯光依旧。

她做的这些都让我赧然无比。她以为我熬夜是在学习，她以为我有压力是怕考不好试，她以为我有心事是关于考研。可是——我熬夜是在赶稿，我有压力是因为紧张的工作，我有心事是来自于她对我的无微不至，我对她的欺骗隐瞒。我每回一次家就会看到她时髦发型里隐藏的点点白发，我每回一次家就会看到她精致化妆里潜伏的细细皱纹。我在一点点的长大，她在一点点地苍老。

元旦后，我回校。继续着我的生活。今年是暖冬。暖风总是会吹动窗帘，来到我身边抚摸我的脸颊，而我总是在会在那个时候流下眼泪。

父亲

父亲对挪挪来说是一个很重要的人物。他影响了她的性格和为人。

父亲是一家事业单位的会计。有着20年以上的工作经验。打算盘算帐的技术比我用计算器还高超。喜欢看京剧，尤其是样板戏。对《红灯记》里面的铁梅印象深刻，曾经教导我要做铁梅一样坚强勇敢的人。喜欢书法，写一手好字。苍劲有力，自成一体。只是我没有学到他漂亮的钢笔字。我是离不开电脑和键盘的人。除了考试对笔的记忆已经成零。写一手好文章，是有才华的男人。给我发过的所有短信息我都保留，那带有文言文风格的只言片语里包含着父亲的文笔与才情。

性格趋于保守。不喜欢激进，几十年如一日的生活平淡而过。和所有的父亲一样，对子女的爱是隐忍而含蓄的。对于挪挪的父亲来说，这份含蓄，显得更加深沉。

我知道他是爱我的。我可以从他接我时在脸上涌出的笑意感受，我可以从他为我做饭时的忙碌背影中感受，我可以从一切细小末微的体会中感受父亲对我的爱。

只是他不肯表达也不会表达而已。他不会表达他对我的爱，却经常呵斥我的过失与错误。

我上大学四年没有拿过一次奖学金。他认定我是不思进取的差学生，几次回家都毫不怜惜地批评我。

我一上大一就和二七谈恋爱。他知道后坐在沙发里气得半天也没有说一句话。

我把有我文章的杂志给父母看，母亲很高兴，父亲一看那杂志的封面，知道是电脑游戏类杂志，于是说，你在《人民日报》发表文章才算本事。

我做的一切似乎都不被他肯定和支持。他经常对我说单位哪个同事的孩子考取了北大，哪个同事的外甥考上了研究生。元旦回家，他问我考研的事准备得怎么样了。我没有回答，反而向他说了一些游戏产业方面的信息。

那是我第一次向他表达关于自己工作的意愿，却被脾气暴躁的他几次打断。他说那些只是游戏，那些只是娱乐，那些只是不务正业。

我知道性格保守的父亲不会认同我选择的工作，甚至不会承认现在新兴的游戏产业。在与父亲激烈的言辞中，我终于摔碎了杯子甩门而去。

2004年就这样过去了。我与父亲大吵一通后离开家门。在学校里拼命地敲打着键盘堆积着毫无头绪的文字。眼泪奔流而出。我想我流了太多的泪水。自从我决定以游戏为工作，走上游戏撰稿人这条道路后，我得到了各种各样的压力。

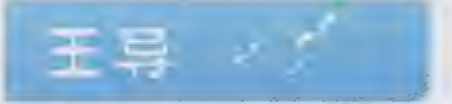
二七曾经问过我，挪挪，你后悔么？

我不后悔。我可以选择一成不变的生活。上大学，每天都上课，不知道旷课那种刺激的滋味；每天都在宿舍里睡觉，不知道通宵上网时的喧嚣和热闹；不谈恋爱，不知道亲吻和拥抱；每天进图书馆，不知道BitComet和迅雷是何物；日复一日，年复一年。用这样平静刻苦的学习获取一张张证书，得到一笔笔奖学金，在大四的时候或者选择继续过这样平淡的日子考研，或者选择朝九晚五的工作，继续平淡，然后为结婚谈恋爱，为繁衍而生育，为后代攒钱，每天为了肉价菜价和小贩争吵……当老去的时候，回顾自己的一生，没有什么过错，没有什么损失，是那么平淡、普通地度过了这一生。

我的青春只有12年，在大学里它度过了三分之一。如果在老去的时候回顾这三分之一，想不出什么来给膝盖下的孙子们讲述，那是一件多么痛苦的事情。

我可以告诉我那些孙子们，我在上大学的时候选择了多么轰轰烈烈的青春。我逃课，我夜不归宿，我恋爱，我亲吻，我玩游戏，我在深夜喝着廉价的咖啡提神，写着一篇篇文章。我在大学里的青春过的是很快，它是象鸟一样从我眼前飞走，但我确信我还是用尽力气扯了它的一根羽毛。

这些，所有的这些，我可以跟我那细心时尚的母亲说么？我可以跟我那木讷保守的父亲说么？我只有隐瞒着他们。隐瞒着善良体贴的母亲，隐瞒着暴躁隐忍的父亲，隐瞒着所有人，在我以考研为掩护的游戏撰稿人道路上，小心和艰难地匍匐前进。



期末考试前我和二七意外地在学校门口遇到了王导。

他还是那样子，年轻时尚。衣着和服饰都显出美术学院出身的前卫与叛逆。就这么在大街上还真是看不出他是一所大学的辅导员。

刚上大一时，二七和王导关系挺好。只有二七才能把王导那台类586的老电脑修得能上网能玩游戏。二七就凭着和王导的这层"友情"老拉着我旷课玩游戏。

二七不说话，我说，我写东西。

对，王导眯了眯眼睛，听说挪挪现在是专业撰稿人了？

算是吧。

收入呢？听说稿费挺多。

是啊，我这个社会垃圾一篇文章顶的上王导你一月薪水。

呵呵，你们还是没进入社会的小孩子，竟然会记仇。挪挪你努力吧，如果你选择了这个职业，就坚持做下去，什么东西坚持下去总会看到希望的。

我一楞，二七也一楞。

走了啊！二七挪挪再见！

就在这一愣神的功夫，王导已经围着他鲜红的粗围巾走了。

哪想到王导虽然只比我们大两岁，在处理违纪方面毫不留情。我们旷课的所有记录都是王导查到的。还有二七的夜不归宿处分，也是王导带着人堵在他宿舍门口逮到的。

从此二七对王导恨之入骨。再也不去给王导修理电脑。

王导也经常教训我，说我跟着二七没好处。我也置之不理。王导就看着前宣传部干事一天天地堕落下去，迟到、早退，旷课，考试不及格，四级不过关。

王导私下里找我们谈话。他很诚恳。他说二七挪挪，你们都算人才。别老往火坑里跳。眼瞅着就大四了你们还天天这么吊而郎当的，以后没毕业证了谁也救不了你们。

二七不说话，我也沉默。王导只好叹口气说，你们老违纪档案里劣迹斑斑的以后可怎么找工作呢，你们得考研，考研处分就都撤去了。

走出王导办公室的时候二七忿忿地说，还挺关心我们的，我们的处分可都是他抓的，现在还猫哭耗子假慈悲，我当他是放屁！

大四了，我们最终也没有考研，王导给我们开班会，我们也不去参加。二七到处找人装机赚钱，我在宿舍里没天没夜地写攻略写小说。14-18 开完会回来告诉我王导在班里点名批评我，说我是社会垃圾。

我听了问她们，我是社会垃圾？

14-18 说，挪挪你也去找工作吧，别老在宿舍里窝着。

我说，你们都不懂，你们谁也不懂。能赚钱不犯法就行了。你管我怎么赚呢？我一篇文章稿费顶的上他一个月工资了，他竟然说我是社会垃圾？哈！哈！哈！

我又想哭。我仰着头看窗外的蓝天，拼命忍着没让眼泪流出来。我不想让 14-18 可怜我。

现在我和二七在学校门口遇到了王导。我们扭头就走，却被王导叫住了。

不考试就见不到你们呀，都整天干吗呢？

挪挪 ^_^

我叫挪挪，是一个游戏撰稿人。我的学生时代还有两个月就要结束。我下定决心以游戏为工作。这份工作很不稳定。如果以它做为赚钱的唯一手段，我想我必须要有挨饿的心理准备。我过的是毫无规律的生活。白天在阳光中睡觉，夜晚顶着星星玩游戏和写作。我会在墙上的镜子看我干燥的脸，会对着电脑唉声叹气，会因为写不出来一个字而揪自己的头发，会因为没有工作而惶惶不安。在写作的空余，我喜欢眺望我喜欢的蓝天，被水洗过的蓝色天空，看久了仍然会有要流泪的感觉，但我已经开始学会忍着不让它在脸颊上滑落。

我叫挪挪，是一个游戏撰稿人。我的男朋友叫二七，他决定开办一家属于自己的电脑公司。我们都在创业，但好在选择的产业和我们同样年轻，不怕失败。写作之余我有生以来学会了做第一道菜：粉条炖土豆。这道菜廉价实惠，可以填饱我和二七疲惫饥饿的肚子。

我叫挪挪，是一个游戏撰稿人。我现在放寒假在家。研究生考试已经结束，在老妈关心而企盼的目光中，仍然不舍得告诉她实情，只好哄骗她考的不好，也许考不上了。请她允许我工作，做游戏撰稿人的工作。她不同意，她说这可以做为业余爱好，但是正式工作是要有的。我不知道该如何说服她，也不知道关于考研的骗局到最后能不能掩饰成功。我知道我对她隐瞒太多，到现在仍然隐瞒着。我却仍然想在她那里得到一份支持和鼓励。她对我说，挪挪，你从小就喜欢写东西，这点你很象你爸，你不要再和你爸生气，他其实很高兴你在杂志上发表文章，你要写，就尽管写，我支持你。

我叫挪挪，是一个游戏撰稿人。父亲帮助我把我在学校里的电脑和桌子搬回家，在我的帮助下，他已经学会看电影和聊 QQ。他还喜欢玩一种简单的打野鸡游戏，经常在我的电脑桌子前发出呵呵的笑声，或者遗憾的叹息。我在家里无意中看到父亲的抽屉，那里面整整齐齐有一叠杂志，全是有我文章的游戏杂志。还被父亲精心地编了号码。我还记得他在我去考研时发给我的短信息。吾家有女初长成，为父可以放心。大胆去做你要做的事。爸爸永远支持你。

我叫挪挪，是一个游戏撰稿人。14-18 在网上经常与我交流。她们向我抱怨自己考研的不顺利，她们向我讲述着自己或成功或失败的爱情。在电脑边坐着的我也陪着她们流下或幸福或悲伤的眼泪。我头一次意识到，她们是与我一起住了四年的姐妹，她们为我领取各种材料、通知我参加各种会议、在课堂点名时帮助我一次又一次蒙混过关，我却对她们的生活知之甚少，甚至也不愿意提及。她们真诚地羡慕着我的文采，我却卑鄙地认为她们在讽刺我；她们从来不以为我有多么的差劲，只是我自己把自己想得太低太低。

我叫挪挪，是一个游戏撰稿人。我终于从王导的那句话中意识到我的工作是不丢人的。觉得丢人的是我，是我的潜意识在觉得我做游戏撰稿人，我做自由职业者丢人。我只记得住那些容易误会的只言片语，却忘记了我身边人对我的默默鼓励和诚恳祝贺。我知道我的路还很长很长，我要面临的困难还很多很多，可是起码心是我自己的，如果我想做，并且坚持下去，我相信我会成功。

我叫挪挪，是一个游戏撰稿人。我爱玩游戏我爱写作，我爱暖风我爱水蓝天。■

K文

消失的感动

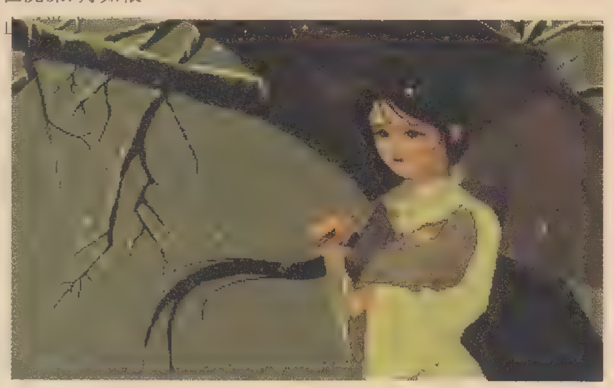
文 / 邱宇

2005年的雪还在天空中飘荡的时候，"仙剑奇侠传"的电视剧版不期而至了。仙灵岛、拜月教、御剑飞行、人神纠缠……多年前的回忆在那一瞬间让我的血液再次沸腾。那些不眠的夜晚，那些爱恨情愁的故事，还有那份少年懵懂的感动，一切就像发生在昨天。那是一种温馨的感觉，就像在这个飞雪的季节邂逅初恋的情人，我满含泪水，却不知道该说什么。

电视剧才看了十几集，初来的热情已经消失了大半。其实一开始我就明白，"仙剑"根本就不适合拍电视剧，它的出现不过是一次商业性质的炒作，是对"仙剑"剩余价值的再次压榨。在没有经历"仙剑"感动的人看来，这部电视剧不过是恣意泛滥的武侠片里面平平无奇的一部。天马行空却又不知所谓的剧情，加上几个名不见经传的二流演员，配上一些不甚成熟的特技，的确让它缺乏吸引力，它最终也会像那些肥皂剧一般消失在人们的记忆里。虽然这些我都明白，但我仍然耐着性子从第一集看到第三十八集。我极力的把胡哥当作逍遥，把刘亦菲当作灵儿，把安以轩当作月如，让自己带入那段故事，我一集又一集的去看，试图在里面寻找着什么，期待着什么。后来，很多人死了，姥姥死了，彩依死了，月如死了，再后来，灵儿也死了。是的，一切与若干年前别无二致，但我总感觉少了些什么，却又说不出来。当剧终的片尾曲响起的时候，我还在问自己到底少了什么。然而，当一切都结束的时候，我仍然没有答案。

静静的夜里，我关掉小屋里的灯，守在电脑前再次玩起了"仙剑"。是的，一切都应该都是原来的样子，李逍遥被锅砸，灵儿在洗澡，月如很蛮横，只是我失去了耐心，我停止了耳机，脑中依然回荡着那简陋的配乐。我冲了一杯咖啡，水很热，我慢慢的啜着。一股股的热气从杯中升起，在屏幕前渐渐消失。静静的夜里，依稀可以听到耳机里传出音乐的声音。那时，我忽然意识到，也许我已经长大，再也不是那个孩子了，很多东西我已经不再相信，很多东西被我认为是媚俗，很多事情还等着我去做，我没有时间去想以前的事情，发生了的，就让它过去吧，没有人能在回忆里活一辈子。我也不能。

三月的天仍然很冷，风呼啸的吹着，仿佛没有停止的可能，记忆中的三月从来都没有这么冷过。天上积着厚厚的乌云，将太阳紧紧的遮蔽。我在去图书馆的路上慢慢的踱着，大片的雪花从空中骤然而降，瞬间湮没了整个天地，仿佛奇迹一般让人不可思议。那时，月如正站在树下，撑着油纸伞，抱着忆如，等待着某人的归来……■



新大陆

文 / 战巫

宛如流星划过天际，悄无声息但却引人注目。2005年1月，中文版《无尽的任务》官方网站上出现了停止运营公告。作为正统欧美AD&D类网游在大陆的一面旗帜，CEQ的停止运营宣告了一个时代的终结。事实又一次证明：以当前中国玩家的整体素质，大多数人并不适合难度较高的欧美网游。虽然在两年的时间里CEQ玩家先后屠掉了新旧两个版本的沉睡者，创造了几百万欧美玩家难以企及的奇迹，但由于硬件配置、包月费用以及游戏理念等诸多原因，这款已在欧美市场横行六年的超白金大作与中国玩家的故事从开始就注定了失败。

在最后的日子里，无数的玩家在城里漫步，在沙漠里流连，在拉斯世界的每一座名山大川、名胜古迹里截图留念。在服务器关闭前的最后一刻，高精灵MM为自己的爱人又制作了一份可口的狮鹫沙锅奶酪；好友们结伴来到竞技场最后再分一次高下；野蛮人与地精推杯换盏，相约北美再见。而我却独自一人手捧蓝水晶杖来到了索罗塞克神庙，伴着自己的火焰E子静静等待着最后的时刻。当EQ玩家们在诺拉斯的每一寸土地上哭喊着刷屏时，当GM现身讲话时，我的双眼早已模糊。

但是我们故事并没有结束。CEQ实力第一强大的Rage of Nameless公会率先发表声明，要集体远征北美，并号召全体资深玩家响应这一行动。紧接着，Shadow Omens、新人等公会也都发表宣言，组织集体远征。坚毅的勇者们打点背包，翻译所有能查阅到的各种英文资料，用好奇的目光眺望着大洋彼岸，不少早已归隐的老玩家甚至为此重出江湖。也有好事者提前在北美论坛发了个声明，由于以前大陆部分职业代练在国外服务器上的所作所为，许多美国玩家对即将从网上横渡太平洋登陆北美的几千名冒险者保持着警惕，地球两端的Eqer都在兴奋与不安中等待着2月1日的到来。

当地球时间2月1日的第一抹阳光照耀在诺拉斯大陆上时，北美的玩家透过渐渐散去的薄雾发现，在宽广的各层神域上，有一群挥舞着战争之剑、吟唱着古代魔法、驱使着高等元素的冒险者与怪物们在激战。一些人走上前去询问为什么这些人的姓氏里可以有方块字，为什么60多级还没有工会时，他们听到的第一句话往往都是："Hail，I come from china.Nice to see you!"

本次申请转服绝大多数的玩家都获得成功。在最初的两周时间里由于公会还没申请下来，大家纷纷在ceq、nameless等聊天频道中用拼音交流，结伴冒险同时积极同北美玩家接触，相互合作。中国玩家的彬彬有礼，北美玩家的热情大方使双方的疑虑在慢慢消失。英语不好的人也知道了美国人习惯用Kool而不是Cool，明白了什么是lol和woot。还有人干脆加入了北美洲玩家的工会用宏教北美玩家说中文。到了2月中旬，Play for uber的RON成功在美国重组了公会，而新人和Shadow Omens等中国公会也在逐步收集队伍壮大实力，大家都为了在EEQ的冒险中开创新篇章而努力。

CEQ虽然结束，但是中国玩家将在EEQ中创造新的辉煌。旧的时代已逝去，新的世纪已经出现在了我们的面前。愿每一个战斗在大洋彼岸的EQ玩家一路走好。■

干嘛信不过中国人

文 / 吉尔菲艾斯娜

2005年的4月1日，是一个全世界的《魔兽世界》玩家都难以忘怀的愚人节，这一天大家在做什么？正如游戏的广告词所说的那样——“一个世界在等待”——因为升级到1.31版时出现的问题，绝大多数玩家无法登陆服务器，只能焦急的等待……而我也是这等待大军中的一员。在漫长的等待中，唯一能做的事情就是爬上官网论坛，去找些同志来发发牢骚了。

论坛上已然是骂帖泛滥，无数人在义正词严的痛斥诸如代理商不负责任，把暴雪的杰作搞砸了，应该马上去死之类。不多久，大家看到新的官方公告，称1.31版升级导致的不能登陆是全球性问题，暴雪团队正在努力解决。不少人对此大不以为然，指出这又是代理商的推脱之辞，目的在于愚弄玩家等等……于是我们便又在骂声中继续等待。这时，有北美服务器的玩家帖出了帖子，为代理商说了句公道话，他们截下的图片显示：北美服务器也是处于无法登陆状态，而问题确实出自于暴雪本身而非代理商。此帖一出，论坛里顿时消停了许多，我又逛了一会，却也没有发现一张痛斥暴雪的帖子。

这事真是叫人难以理解，游戏出了问题，中国人自己的解释还信不过，非要亲眼看到洋人的声明，说是“全球性服务器”问题，才肯罢休。而且，如果这问题是中国人的责任，便是不可饶恕的天大罪过，如果是洋人造成，大家便都“理解万岁”，偃旗息鼓了。中国人为什么信不过中国人呢？中国玩家对中国游戏公司严苛有加，对外国游戏公司却宽容大度，这种怪现状存在非止一日，从单机时代开始便如此，直到网游时代亦然，大家总喜欢站在批判民族游戏业的大旗下，宁愿浪费无数口水去“哀其不幸，怒其不争”，却也不愿多存一份宽容之心，多给自己的同胞一份机会。有一位玩家朋友对我说，“不是我不支持民族游戏业，而是他们做得太差，如果能作到和外国公司一样好，我当然会支持。”我对这话不以为然，如果说民族游戏业做得和洋人一样好，甚至于比洋人更强，那还用的着你来支持么？不正是因为我们的游戏业，不论是代理公司，还是制作公司，都还处于初级阶段，还不很成熟，离别人还有很大的差距，这才需要国人玩家的支持么？

当年韩国人宁愿开着耗油大价格高的国产车也不买日本车，这才有了韩国汽车工业的崛起，而韩国的另一个战略产业——游戏业的兴起，除了政府的大力倡导外，韩国玩家对本国游戏业的支持也是功不可没。相比韩国人，我们中国人对于自己的游戏业，却总是批评太多，牢骚太多，宽容太少，支持太少。大家都是中国人，干嘛信不过中国人呢？■

游戏长大了

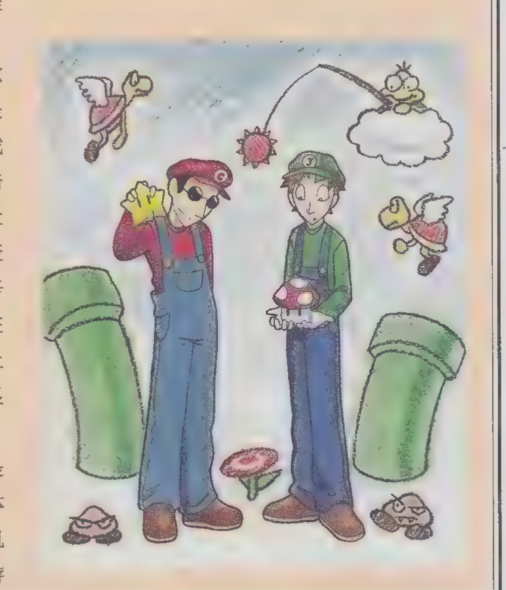
文 / 伏羲

游戏硬件从简单的红白机到强大的PS2、XBOX、PC，很类似一个人的生理发育过程——大脑逐渐成熟、机能逐渐完善；而游戏软件从单纯有趣的《超级玛莉》、《大力水手》等到复杂而真实的《半条命》、《模拟人生》……则很类似一个人的心理发育过程——从孩子的童趣到成人的现实。当我们跟随着这种复杂一路走下去，才发现曾经那些俯身可拾的、犹如生活中一抹灵光的小乐趣竟已变得遥不可及，取代它的是一系列逼真的画面和真实的设定，要求玩家象面对现实生活一般去解决一道道难题，甚至可以说，某些游戏中的世界比真实世界更加复杂。

如同成年人更追求现实的乐趣而不是美丽的幻想一样，在游戏里，我们对“真实”的追求越来越疯狂——当我们打碎一只桌子上的酒瓶时，不仅要求玻璃碎片沿着真实的抛物线四分五裂，甚至当我们使桌子倾斜时，还要让溅出来的酒以桌面的倾斜度缓缓流淌。在类似于《半条命II》这样的游戏里，玩家已经从领略游戏美感的逍遥椅上被拉入了那个紧张而残酷的“现实”世界。在玩它的时候，笔者屡次想要逃脱，试图以游戏者的平和心态去面对，却始终无能为力。这让我想起了那部叫《勇敢者的游戏》的电影——当游戏中的一切都转变为现实时，游戏者恐怕已经没什么心情去“游戏”了。

第九艺术的天平两端——游戏的艺术性（泛指娱乐、创意、内涵等）与技术性（泛指声画效果、物理引擎等）应该始终维持着一个平衡，然而现今它已严重倾斜。游戏制作者们从娱乐理念的设计师变身成为了开发高科技的工程师，新游戏的发布更象一个高科技产品的上市，人们总是在说作品技术含量是多么的高，视觉冲击力是多么的强，至于娱乐性嘛——它只是一个附带值。各大游戏开发商竞相厮杀，游戏进入了技术逐鹿的年代，你的游戏引擎能在击中敌人时让他的头骨片片碎裂，我就有本事让他头骨碎裂的同时脸上浮现口吐白沫的痉挛表情。当然，这种真实并非没有代价的，玩家们辛苦攒来的PC便成了这场战争中的炮灰。笔者在网上看到了“虚幻III”引擎在2005 GDC会议上的一段演示视频，那种东西让6600GT以下的显卡彻底下岗了。.

游戏长大了，更真实了，更现实了，这些是我们所希望的吗？还是人类某种天性的体现——总喜欢把什么都改造得和自己一样，机器人是这样、宗教里的神像是这样，甚至就连游戏也是这样！游戏不断发展，正如孩子的长大成人。当我们还是小孩子时，总是善于接受新奇的事物，与自己不同的世界总能勾起我们极大的好奇心。而当我们慢慢长大，有了自己的观点，也越来越讨厌与我们有异的东西，对于那些与自己有异的东西，我们通常不是将它消灭，就是将它改造。游戏长大了，它原本的意义也在渐渐的消失。■



从士兵到领袖

二战题材电脑游戏大系·太平洋战场篇

有人说你是一部气势磅礴的辉煌史诗
有人说你是一个英杰辈出的传奇时代
还有人说你是伟大的历史
不容游戏
可我想
如果这辉煌的史诗、这传奇的时代、这伟大的历史需要用千百万人的生命来书写
我宁愿你只是一个游戏
按下关机
使什么都不曾发生
谁也没有伤害

——写在为纪念反法西斯战争胜利60周年而作的“二战题材电脑游戏大系”系列专题之前

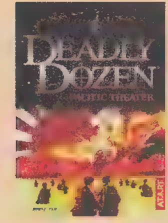
我们将“太平洋战场篇”作为“二战题材电脑游戏大系”系列专题的第一章，不仅仅因为战争从这里（1937）开始又在这里结束（1945），更因为对于中国人来说，太平洋战场的重大意义远甚于西线和苏德战场。同时，我们用“军士篇”、“校尉篇”、“将帅篇”和“领袖篇”来给这些二战游戏名作分类，它们在不同的层面上演绎了二战的历史，从菲律宾丛林里的新兵，到白宫里坐着轮椅的总统，游戏强大的表现力包容一切。

军士篇

短兵相接的岛屿丛林战和战舰对飞机的海空大战是太平洋战场的两种主要海陆战争模式。所以，在描写太平洋战场士兵层面的二战游戏中，我们总能看到海军陆战队员在热带雨林中的奋战，以及战机飞行员们翱翔长空的身影。

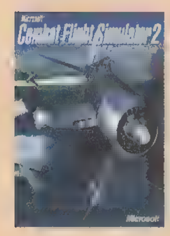
荣誉勋章：血战太平洋
Medal of Honor:Pacific Assault

美国海军陆战队的新兵汤姆·康林是珍珠港事件中的幸存者，他走上向日本鬼子复仇的征程，和玩家一起重历1941-1945年的太平洋战场上日美之间艰苦而漫长的岛屿拉锯战。本作将热带丛林战的氛围烘托得淋漓尽致，在绿色植物的海洋里，敌人和友军都隐藏着，只有你一人孤独的面对不可知的危险，过硬的单兵作战技能是取胜的关键。



十二金刚 II 血战太平洋
Deadly Dozen: Pacific Theater

小组作战的英雄团队“十二金刚”在第一代中教训了德国鬼子之后，转向太平洋战场，战场是噩梦般的岛屿丛林。虽然是一款典型的FPS，但是游戏明显偏重小团队作战配合，以及秘密潜入式的感觉，而不是痛快淋漓的开火。有机会驾驶敌人的各种交通工具甚至坦克战车，让战斗变得富有乐趣。而关卡中的“阿留申群岛”一役也是二战游戏里不多见的场景，在二战中，美国领土唯一一次被日军占领正是此役。



抗日：血战上海滩

作为中国制造的为数不多的二战游戏，这款FPS的主要特点就是向玩家释放“杀敌”的快感。作为中国玩家，看到鬼子在火舌前纷纷倒下，这种痛快感觉是玩别的FPS难以比拟的。而具有同样乐趣的作品还有同属于“抗日三部曲”的第二部——《抗日：血战缅甸》，在这款类似于“抢滩登陆”的作品里，消灭敌人的畅快淋漓感在前作基础上更上层楼。可惜的是，制作公司原本计划推出的系列第三作《抗日：血战钓鱼岛》，好像已经被网游的大浪推得无影无踪了。

战斗模拟飞行 II 太平洋战役
Combat Flight Simulator 2:WWII Pacific Theater

微软的“战斗模拟飞行系列”用整整一个二代——《战斗模拟飞行 II 太平洋战役》来让我们体验日美双方飞行员的真实感受，游戏中对于机舱内部以及从机舱朝外看到的机身的种种细节刻画令人惊叹，而对于力反馈的支持，让玩家真正用身体来体验到驾驶每种战机的不同感觉。在这款游戏里，除了美军以外，玩家还能扮演日本飞行员，参加包括奇袭珍珠港在内的一系列任务，但战争的结果不会因为玩家的奋战而改变，这也是制作者尊重史实的表现。

太平洋空战英雄
Heroes of the Pacific

这是一个美军飞行员在太平洋战场的空中传奇，《太平洋空战英雄》用完整生动的剧情将一系列看上去枯燥的空战任务巧妙结合起来，正如经典名作《银河飞将》一样。对于非空战迷的普通玩家来说，这是吸引他们一直战斗下去的重要原因——哪怕只是为了知道空中英雄们后来的故事。另一个招徕初级玩家的设定就是游戏可以按照“菜鸟模式”来玩，不用了解复杂仪表和繁琐的操作，只要简单的上下左右同样也能享受到驰骋蓝天的乐趣。

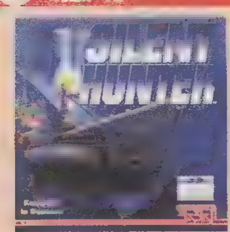
太平洋飞将
Pacific Fighter

太平洋战争终结了大炮巨舰主义，并开创了航母制海时代，没有起降航母操作的二战飞行模拟游戏是不完美的。《太平洋飞将》将逼真的巨大航母引入游戏，从名舰“萨拉托加”号或者“莱克星敦”号上起飞，击沉同样显赫一时的“赤城”或者“飞龙”，这非凡的体验令飞行迷们大呼过瘾。在太平洋上摧毁巨舰获得的大成就感，是无论击坠多少架敌机也无法比拟的。

捍卫太平洋
Pacific Warriors

与如今诸多复杂的飞行模拟游戏相比，早期二战游戏《捍卫太平洋》简单得像是一款“业余飞行游戏”，游戏的真实度不高，但是它能带给玩家一种肆意破坏的满足感，把无尽的火力倾泻在蜂拥而来的敌机身上，在进入关底后，向巨大的BOSS（战舰、基地或者飞机）发起挑战，这种模式就像是街机游戏的3D版本。目前，这款游戏已经推出其二代作品。

在太平洋上的日美海空对抗中，舰艇长们控制着海上最基本的作战单位，从根本上决定着全局的胜负。而在陆战方面，在中日战场以及东南亚战场上，盟军与日军力量悬殊，敌后游击战术是抗日的主要战争手段。所以，许多二战游戏都以舰艇指挥官和特种部队指挥官这两种军官为主角，从中低级军事指挥层面演绎太平洋战场。



猎杀潜航
Silent Hunter

在二战游戏中，SSI 出品的《猎杀潜航》是一个绝大的另类，它用“最沉闷”的兵种为题材，完成了最精彩的游戏。在太平洋战场的大背景下，玩家担任一名美军潜艇艇长，在静静的深海潜伏，用潜望镜寻找海面上的猎物，精密的计算弹道……这种“猎杀”的刺激感觉，与许多追求“火爆”的二战游戏正好相反，却让玩家真正的体会到了何为实战的魅力，它也因此被美国 PCGAMER 杂志评为 “有史以来最出色的 50 款游戏”之一。

驱逐舰指挥官
Destroyer Command

对于那些不喜欢钻潜艇铁棺材的玩家，SSI 特别为大家安排了驱逐舰舰长的职务。作为海战中与潜艇对抗的主力舰只，驱逐舰长们要协同作战才能取得最佳战果，这一点在本作中得到了充分体现，玩家最多时要与七条友舰一起配合反潜。不过，玩家也可以不只呆在舰桥上指挥，驱逐舰上的任何一个战斗岗位玩家都可以亲自操作（舰长去发射鱼雷是不是不务正业？）与《猎杀潜航》不同，《驱逐舰指挥官》的战场不仅限于太平洋战场的日美对抗，也包括大西洋战场上与德国“狼群”的厮杀。

盟军敢死队 II
Commandos 2

EDIOS 的“盟军敢死队”开创了小组即时作战游戏的先河，作为一款优秀的二战游戏，它在“军团级”的即时策略游戏和“单兵级”的动作冒险游戏中找到了崭新的切入点。承前启后的二代被中国玩家公认为全系列最经典之作，除去游戏本身的品质外，能指挥我们熟悉的英雄小分队痛宰日本鬼子，恐怕也是原因之一吧！游戏有三分之一的战斗发生在太平洋战场，包括根据著名二战电影《桂河大桥》改编的任务，而在“海防的巨人”任务中，日本最大的航母——信浓号的壮观场景令人叹为观止。

1937 特种兵

“盟军敢死队”获得巨大成功后，跟风制作纷至沓来，其中就包括国产的《1937 特种兵》，在游戏中，玩家的角色是敌后武工队的队长，带领一支由不同特色的队员组成的小分队展开敌后游击战。遗憾的是，抛开游戏本身的制作水准（包括诸多 BUG）不说，仅在人物设定和任务剧情设计方面，显得非常过时，仍然停留在六七十年代老电影的水准上，显然难以吸引新人类玩家们。所以，这款曾经以“中国盟军敢死队”著称，并因此被大家期待的作品，最终反响平平。

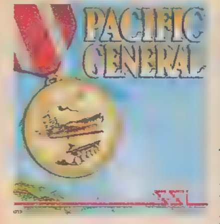
地雷战

金山出品的这款回合制战棋游戏是国产二战游戏中难得的成功之作，它把曾在中国敌后战场广泛运用的“地雷”这一要素有机的融入了原本为古代战争游戏而设计的“英杰传”系统，增加了战术的复杂多变性。仅就游戏系统本身来说，堪称完美。不过，它与《1937 特种兵》一样，也存在剧情老套，人设过时等一系列问题。

太平洋战场的决定性会战大都是在海洋上展开的，因此太平洋战场题材的游戏，最突出的特点就是海军作战单位的大量加入，这与反映西线或者苏德战局的同类作品有着很大不同。在以下这些反映高级军事指挥层面的游戏作品里，玩家作为军团，甚至战区司令官，可以充分享受指挥海陆空三军协同作战带来的巨大成就感。

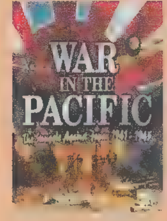
加里的太平洋战争
Gary Grigsby's Pacific War

由于很多早期的战争题材电脑游戏都是由纸上游戏发展而来的，因此它们大都是体现战略层面的回合制作品，其中，由战棋游戏名家 Gary Grigsby 于 1992 年制作的《加里的太平洋战争》堪称二战游戏元老，它也是第一部反映太平洋战场的电脑游戏。其影响深远，我们能从后来的许多二战游戏名作（例如“大战略”系列，“五星元帅”系列）中看到它的影子。一些 SLG 的基本设定，如难度选择、阵营选择、战役选择等都已经有了体现。



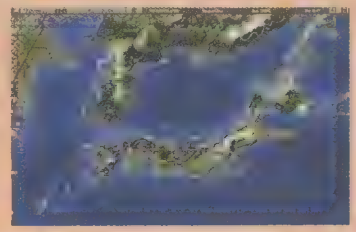
太平洋元帅
Pacific General

《太平洋元帅》是著名战争游戏（WARGAME）系列 “五星元帅” 中唯一描写东方战场的一部，从 1937 年日军侵华开始，全景式的展现太平洋战场的诸大战役。作为将帅层面的二战游戏，玩家可以在其中指挥陆海空三军的数十种作战单位的部署，并有军工生产式的新武器开发、旧武器升级的系统，但是玩家不能决定战役的顺序和战略进攻方向。值得注意的是，在日军部分，有侵攻美国本土的虚构式剧情，虽然加强了娱乐成分，但破坏了游戏的史实价值。



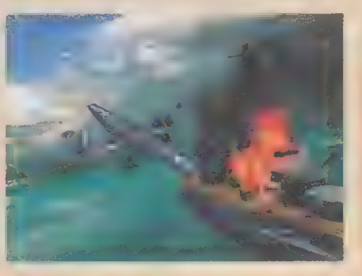
太平洋战争：抗日 1941-1945
War in the Pacific: Struggle Against Japan 1941-1945

在沉寂多年后，Gary Grigsby 的伙伴们终于在 2004 年推出了这款"新一代"的战棋游戏，它完善战略系统和前所未有庞大的二战资料库让人为之惊叹。玩家要站在战略层面来指挥这场战争，但我们能看到的资料详细到了每一艘战舰的船名和每一个飞行员的击坠记录，同时游戏中能源后勤补给的重要地位表现突出，大大增加了真实感。然而，这类游戏长期以来"阳春白雪"的毛病也依然故我：落后于时代的简陋画面，加上界面繁琐上手困难的操作，成为这款优秀游戏被大多数玩家接受的两大障碍。



中途岛大战
Battlestations: Midway

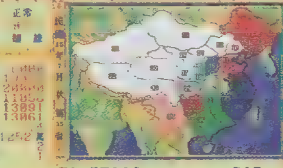
新形式 RTS《中途岛大战》最大的特点就是把指挥作战的"控制"乐趣与亲自上阵的"投入感"巧妙的结合起来。在作战中，玩家可以先以指挥官的身份对战场全局作出分析判断，命令一支舰队或者一个机群出发，然后又以普通战斗员的视角去驾驶其中的一艘战舰或者一架战机，投入战场。亲身参战成分的加入，也使得《中途岛大战》有机会将即时策略游戏的画面水准提升到一个新的华丽高度。



从战略层面来表现太平洋战场的游戏，不仅仅着眼于作战的谋略，更突出的是领袖们纵横捭阖的政治经济军事手腕。但是，由于这段历史离我们实在太近，而且某些遗留问题（譬如日本至今拒不承认其侵略罪行）仍没有得到解决，所以，这个类型的游戏往往容易"触雷"，造成不良的政治影响，这就与游戏天然的娱乐功能背道而驰了。

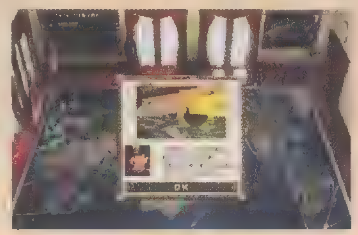
大时代的故事

策略游戏名家汉堂出品的《大时代的故事》是惟一一款全景式描写中国抗战的 SLG，基本采用了"三国志"式的分省战略模式。游戏分为三个阶段，除了"军阀混战"的第一阶段外，在其后的"1937-1941"（珍珠港事变前中国独自抗战）以及"1941-1945"（太平洋战争全面展开）两个时代中，玩家都是以中国战区最高司令长官的身份，从军事、政治和经济诸方面掌控全局，指挥对日作战。其中在抗战前期，体现了中国艰难的处境，面对强大的日军，玩家的目标是在败中求胜，最大程度遏制日军的前进，同时保证中国的海陆国际通道，等待战局变化，获得来自盟国的援助；而在抗战后期，则可逐步转入反攻，甚至能够出兵东南亚缅甸等国，与史实完全吻合。此外，由于本作体现的主要是正面战场的对日作战，所以对敌后战场表现不够，八路军和新四军等抗战主力的作用也被大大削弱了。



提督之决断

仅从制作品质本身来看，"提督之决断"是一个完美再现二战太平洋战场政治军事斗争的优秀游戏系列，它承袭了光荣作品完善的战略系统、精致的画面和翔实的考据风格。但是，光荣不顾这场残酷的战争刚刚过去，而日本是战败国的事实，在这款游戏里也继续发扬它在三国游戏和战国游戏里"修正历史"的一贯精神，让臭名昭著的战犯们再度活跃在这个虚拟的太平洋战场上，甚至还能在玩家的指挥下"节节胜利"，以便大日本帝国的遗老遗少们可以用它继续没有做完的大东亚共荣梦，美美的意淫一番。这种将政治观念强加于娱乐产品的做法，使得"提督之决断"失去了应有的游戏价值。

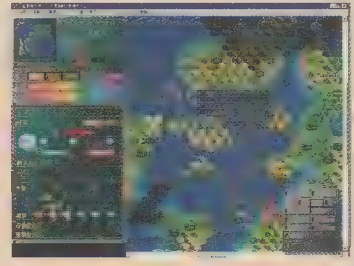


钢铁雄心
Heart of Iron

"钢铁雄心"系列是一款标准的国家战略层面级的二战游戏。制作者们以"书写游戏版历史教科书"的严谨精神来打造他们的作品，在一代发售后，官方就根据玩家的实战体会，开始不断发布补丁，调整各国的政治经济实力对比，以求达到与史实完全吻合的最佳精确效果。例如有玩家反映其中中国的实力被削弱的太多，无法完成在大陆牵制日军的任务，而在版本升级后，中国的战力就获得加强，足以保住西部广大地区与日军抗衡，更加符合实际。但是，有一个巨大的史实错误制作者一直没有加以更改，那就是令很多中国玩家不满的，让中国四分五裂的所谓"历史"地图，它不仅没有在一代里得到修正，在不久前发售的二代里仍可以看到。

大战略之大东亚兴亡史

如果说"提督之决断"的军国主义意淫还有点遮遮掩掩的话，那么这款新出炉的《大东亚兴亡史》则是赤裸裸的跳到前台，把当年的侵略口号用在了游戏标题上，在游戏中的亚洲地图上甚至明显地标有"大东亚共荣圈"字样，甚至还专门在游戏里推出"虚构历史剧本"，来完成大日本帝国未竟的"宏图伟业"。游戏的开发商 SYSTEMSoft 公司以制作"大战略"系列游戏闻名，在其早期二战游戏旧作《大战略：德意志的闪击战》中，还有"愿悲剧不再重演"之类的反战装饰遮掩。如今在世界反法西斯战争胜利 60 周年之际，它却赤膊上阵，"适逢其时"的推出了让日本帝国走向"胜利"的《大东亚兴亡史》，其心可诛。在全世界爱好和平的玩家的抵制下，这款垃圾作品的下场无疑也会和它为之招魂的军国主义"先烈"一样，一败涂地。■



魔兽之眼看世界

文/查拉图斯特拉 & 唧唧

《圣经·创世纪》曰："神照着自己的形象，自己的样式造人"。暴雪，"魔兽世界"的创世之神，也正是以人类的世界为模板来创造这个虚幻的魔兽世界的。

欧洲风格的人族、北欧气息的矮人、东方情调的精灵、非洲风情的兽人，还有印第安韵味的牛头人……几乎所有的魔兽民族，我们都能在现实世界里找到它们的影子。当然，在经过暴雪这个创世之神的改造后，这些诞生于虚幻世界里的、我们既熟悉又陌生的"魔兽民族文化"更加魅力无穷。

人类：欧洲的荣耀

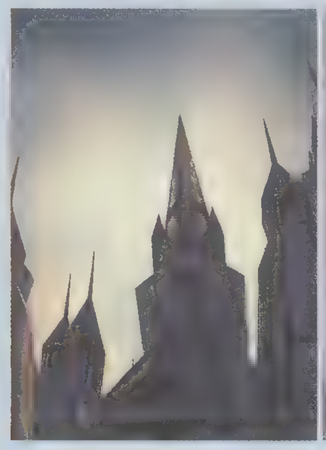
对于暴雪的制作者们来说，把《魔兽世界》的"第一种族"人类设计得与自己的母文明——欧洲文明相似，自是理所当然。于是，在以暴风城为中心的"人类世界"里，我们看到了一个中世纪的欧洲。

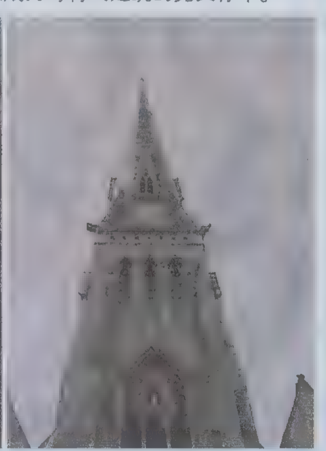
城堡

还有什么建筑能比一座叫做"暴风城"的城堡更能让人类表明其荣耀的欧洲血统的呢？在这里，的许多建筑都洋溢着浓郁的欧洲风味，看看这组石头房子！结实的外墙、考究的装饰、纤细的窗户和圆柱型的塔楼，与现实中巴洛克风格的欧洲古典建筑相比毫不逊色！

城市大教堂

在中世纪的欧洲城市里，大教堂往往是城中最宏伟、最华丽的建筑，所以，在人类主城——暴风城里，高耸入云的光明大教堂显示出其至高无上的地位。我们可以看到，从外面的直指蓝天的尖塔到内部穹顶的装饰，光明大教堂虽然建构在虚幻的"魔兽世界"里，可它完全可以现实中的这座大教堂一样，足以成为哥特式建筑的完美标本。





乡村小教堂

在基督教和天主教盛行的欧洲，哪怕是再偏僻的小镇或者村落，都有自己的小教堂，以满足民众祈祷的需要。这种简单的木质小教堂我们也能在《魔兽世界》里看到。瞧，这是在月影镇的一处教堂，它由高高耸立的钟楼和较矮较宽的礼拜堂两部分构成，虽然简单，却也具备了一间礼拜圣堂的最基本构件。

田间风车

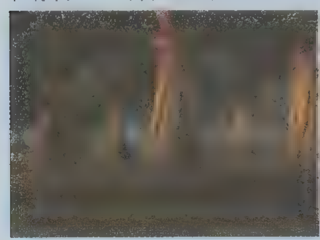
这种圆形的风车是好莱坞西部片里最常出现的道具之一，以至于它几乎成了西部的象征。在西部风格浓郁的人类领地西部荒野里，我们也能看到许多这种风车，它们在一望无际的原野上高高树起，形成一道美丽而凄凉的风景。如果仔细观察的话，你会发现这些风车旋转的速度都不一样，让人感叹暴雪作品的做工精致。

大谷仓

胖墩墩的大屋顶谷仓是欧洲农村原野上最可爱的建筑了，不过之所以把它们建得这么胖胖的，恐怕倒不是出于可爱考虑，最终目的还是为了多放点粮食吧！这种谷仓一般有三层，它那显眼的大屋顶一般就得占了两层的空间。在《魔兽世界》的艾尔文森林和西部荒野里，它们随处可见，大多数还在旁边带有一座塔型的建筑，后者同样也是储存用的粮仓。

橡树林

如同松树之于中国一样，橡树在欧洲也享有特殊的地位，不仅仅因为它是主神宙斯的圣树，是德鲁伊教徒们膜拜的对象，还因为橡树林曾经遍布欧洲的大部分地区——它们就像我们在《魔兽世界》里看到的那样。在人类的主要活动区艾尔文森林，橡树是最常见的树木，在橡树巨大的树冠缝隙处露出一角城堡，更显得欧味十足。

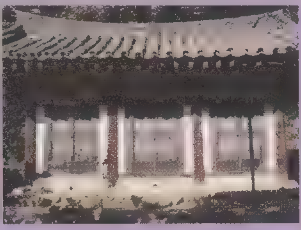


暗夜精灵：东方的神秘

从出生后的那场CG开始，我们就很惊讶于这个生长在森林中，崇尚自然和谐的种族，竟然有那么一点点复古的东方情结，无论建筑外观还是角色造型，都透露出古老的亚洲民族所具有的沉稳与神秘。尽管游戏中的许多设计与现实有一定偏差，但我们可以从许多细节中看出欧美人对亚洲的理解与猜测，也许这也正好迎合了夜精灵神秘的特点吧。

木屋民居

飞檐、斗拱，木梁、石柱、砖瓦，这些代表着中国古典建筑中最杰出的设计，被《魔兽世界》所借鉴。作为暗夜精灵族最典型的建筑风格，从出生地幽影谷到主城达纳苏斯，一路上我们看到了众多这类木石结构的房屋，层层叠叠错落有秩，不禁让人联想到东方气息浓厚的中国民居。



城门

泰达希尔的夜精灵主城达纳苏斯，是一片隐藏在岛屿上的美丽土地。而在通往这里的主要道路上，我们首先会看到一座非常具有中国特色的城门楼，第一次看到它时，我们不禁惊叫一声：哇！山海关！确实，几乎不用解说，这座城门楼的风格实在太中国了！

塔楼

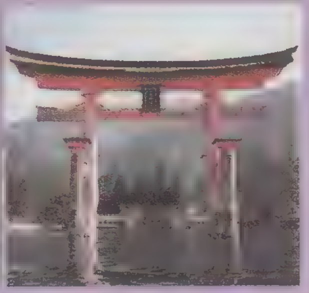
塔，发源于印度，不过传入中国后，与中国亭台楼阁的建筑风格相融合，就诞生了别具特色、样式各异的中国古塔，并且渐渐传入日韩等国。其中，木制结构的塔楼也最为流行。当我们看到达纳苏斯的塔楼式建筑时，尽管它们远没有中国古塔的高耸挺拔，却也做得有模有样。

白虎

自从月之女祭祀的故事在玩家中广泛流传后，这个充满灵性的大宠物也深深烙印进玩家的心里，成为夜精灵族标志性的坐骑。但是白虎的发源地却在孟加拉，这种珍稀动物实际上是孟加拉虎的变种，后传入印度成为圣物，目前全世界的白虎只剩下200只左右。而在《魔兽世界》里，据说40级以上的玩家需要花费大量金币才能骑上白虎，可见其稀有程度还是和现实满相似的。

鸟居

鸟居在日本很常见，代表的意义是神界与人间的分界，通常会设置在神社或神山的入口处。其实从造型上看，鸟居参考了许多中国庙宇大门和山门的设计，借外形来比喻"神界之门"。而在《魔兽世界》中，暗夜精灵村庄附近，我们时常可以看到这些类似鸟居的东西，在幽影谷的谷口，在月亮井边以及夜精灵墓地都有，很显然这是制作组参考了鸟居的含义之后精心设计的。



小楼凉亭

中国以精致的园林景观设计在世界享有盛名，最具代表的苏州园林已经被列入世界遗产名录。而小桥流水亭台楼阁这样细致的设计，在《魔兽世界》里竟然也刻画得那么逼真。

矮人：远古的力量

在《魔兽世界》这个本该是冷兵器横行的时代里，不可思议的矮人和侏儒们却掌握了超越时代的"高科技"。这不禁让我们联想起现实世界中的那些不为我们所知的神秘远古文明痕迹——玛雅、北欧或者中国西藏……许多的传说典籍都记载着：这里的人们也曾在古老的岁月中拥有过先进的科技。

金字塔

梯形的结构、方形的石门以及沿着一层层平台勾画出的装饰……不管从任何角度或者细节来看，矮人的主城——铁炉堡的外观都像是一座壮观宏伟的玛雅金字塔。虽然它没有像玛雅金字塔那样独立于原野之上，但是在雪原峭壁之间依山而建，使它与雄峰融为一体，更添气势三分。

神庙

矮人的建筑风格更多的借鉴了玛雅人的风格，这座矮人的"铁房子"与玛雅神庙如一脉相承，同样的梯形的结构呈现出同样的厚重感，而棱角分明的方形柱子也是两者共同之处。

民居

我们惊奇的发现，这处矮人的城镇中心与我们熟悉的西藏民居竟然如此的相似！上窄下宽的门窗，窗户四周厚厚的一层装饰色彩，还有上下两层间漂亮的花纹修饰都是同一种风格。

石屋

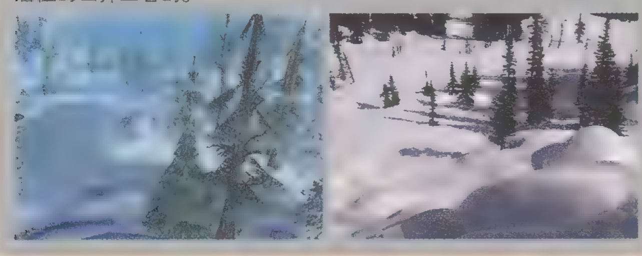
矮人种族与玛雅人在建筑上的最大共同之处就是喜欢用石头作为建筑材料，而且所有的建筑都呈现出敦敦实实的感觉——就像矮人们自己的形象(可是玛雅人却不敦敦实实？)这两处石屋都有着短短粗粗的柱子，方方正正的门，就连二层凸起的石头堡垒看上去都像是孪生兄弟……

牛角盔

矮人是糅合了诸多远古文明元素的一个种族，不过，从相貌和装扮上来看，他们还是最接近于北欧的维京人，其中最有力的证明就是那标志性的装备——牛角盔了。还有满脸的大胡子也是他们拥有维京血统的最佳证明，瞧这位铁炉堡的守卫老兄，简直和这张镶嵌画上的北欧大叔是一个模子里倒出来的！

雪原

在生活环境上，矮人与北欧种族也比较相似，茫茫雪原上散落着苍松，这正是斯堪的纳维亚半岛上最常见的景象，我们同样也能在矮人们居住的世界里看到。



牛头人：印第安的狂野

诞生在部落阵营中的牛头人们，总是喜欢来段极其粗犷的印第安舞蹈，而它们的世界总能让我们联想到许多熟悉的西部片。由此，我们也不再怀疑，体格健壮的牛头人拥有纯正的印第安血统。

[illegible]

印第安人的圆形帐篷有个专用的名字叫“teepee”，印第安村落一般都是都是由大大小小的 teepee 组成的。几根木条架成一个火堆型的骨架，然后在外部覆以皮或者布料，最后再画上漂亮的文饰，一顶 teepee 就完成了。在《魔兽世界》里，牛头人们的帐篷无论是造型还是其内在布置，都与现实中的 teepee 有非常多的近似之处。

[illegible]

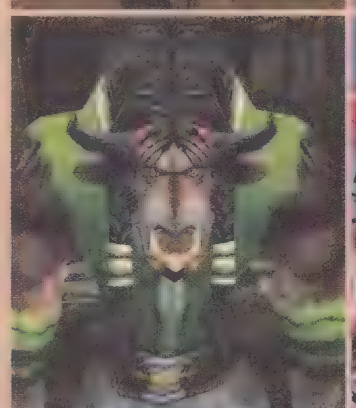
尖段染黑的白色羽毛是印第安饰品中最常见的元素，印第安人除了将羽饰装饰在身体上外，还把它们制作成帐篷内外的挂饰，装点自己的家。在英语里这种饰物叫做“mandellas”。我们在雷霆崖的牛头人帐篷外就看到了这种有趣的 mandellas，它和印第安人的这只 mandellas 如同出自一位工匠之手，都是以一个圆环为中心，外面挂有若干羽毛，而圆环内部嵌有一个图腾：其中的月亮和狼都是印第安人最喜欢的装饰题材。

图腾柱

古老的民族拥有自己的宗教与神灵，而图腾柱则是原始宗教最重要的道具之一，它们多以动物为雕刻形象，而印第安的图腾上则包含了丰富的“语言”和故事，每个部落的图腾柱各有不同，仿佛形象的文字记录着部落的历史。在《魔兽世界》的牛头人领地，我们经常会看到大大小小形态各异的图腾柱耸立在那里，造型以猎狗为最多，这可能也暗示了牛头这个蛮荒之地上的种族，是以狩猎为生的吧。

[illegible]

对于女牛头人来说，最最有特色的装扮就是那两条粗大的辫子，这使得它们看起来就像是印第安部落的女孩（当然，往往没有西部片里的印第安女孩好看……）。某些男性牛头人也有类似的辫子，显示出它们粗犷的印第安风格。■



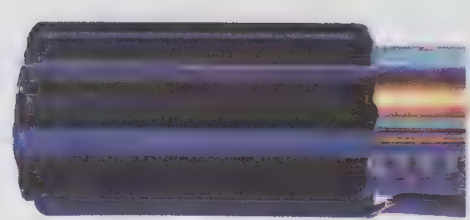
“深入秘境之中
讨究魔幻之源
走进星球大战
星球大战:魔幻内幕”

1998年　当卢卡斯艺术公司正挟着PC多媒体时代的风潮,推出越来越多的星战系列游戏之际,他们也不失时机的在“星球大战”特别版电影上映之后,推出了这款星球大战电影制作内幕的多媒体百科光盘。别怀疑,乔治·卢卡斯和他的魔幻光影,一直就是最会做“周边”生意的。

“你的竞速飞车最近
失事、报废或是被窃了?
我们有上百件委托转让、政府拍卖
或是“其它来源”的货色
飞车商贸行:沃图公告
星球大战:极速飞车”

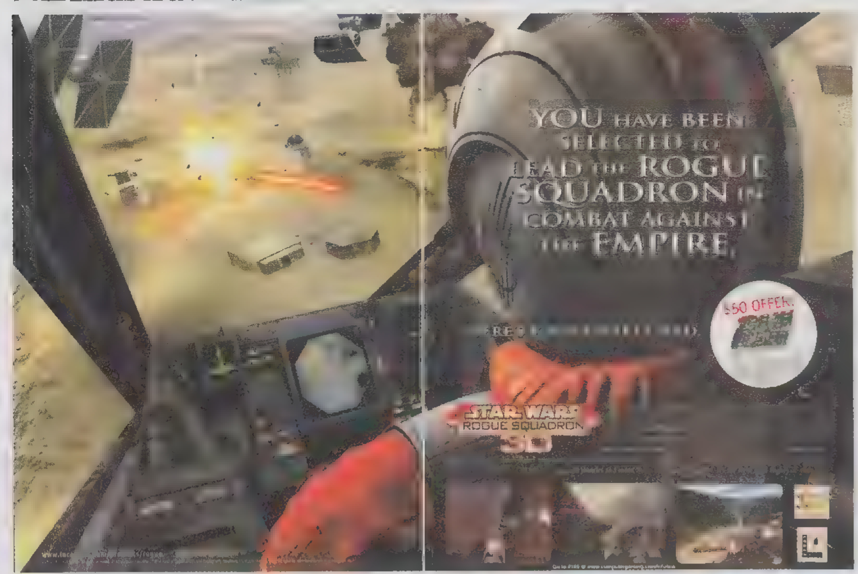
1999年　看到这张车行广告单,相信所有观赏过最新《星球大战前传:魅影危机》影片的玩家,都会立即想起塔图因星球上那个工于心计、为达目的不择手段的奴隶主兼货商沃图。取材自这部星战影片最令人血脉贲张的场景,《极速飞车》为星战游戏系列引入了全新的元素。

INTRODUCING THE FIRST GAME YOU CAN PLAY WITH THIS JOY



“最好抓起你的光剑
死星战将Ⅱ杰迪武士
令你感受杰迪武士的生涯”

1998年　光剑,正是星球大战文化中原力的具像,也是星战迷们最热爱的星战符号之一。卢卡斯艺术公司在推出前作《杰迪武士》时曾受到热切的关注,遗憾的是游戏最后推出时并未能将光剑所凝结的气质真正发挥——这也许与游戏内容的设计,或是PC尚处萌芽期的粗糙3D画面都有干系。这次“杰迪武士”与更早之前大受好评的“死星战将”携手登场,不知是否如现实中的光剑一样不抵用?



"你已被选中作为
侠盗中队在对抗帝国的
战斗中的领导者
这是你的征兵卡。
星球大战:侠盗中队 3D"

1999 年　这是第一款在 PC 上充分展现星战影片惊心动魄的氛围的游戏,而 3dfx 的 VOODOO2 加速卡,正是协助这款最新 3D 化星战游戏所向披靡的终极利器。一款设计精良的 3D 游戏,与一款性能超凡的 3D 图形卡之间,的确值得如此互相"吹捧"。

图鉴

"感谢上帝
并非世间万物均被
VOODOO5
加以强化"

2000 年　3dfx 在消费级 3D 加速卡市场遭遇 Nvidia 咄咄逼人的攻势,但它自认仍握有保持强势的杀手锏——首款支持全屏硬件反锯齿及 T 缓存电影特效引擎的 VOODOO5。只不过,看起来他们玩得太邪乎,此番景象难道预示着最新的 VOODOO5 加速卡会与主流消费理念格格不入?

"为了女王!
为了纳布!
为了自由!
星球大战:纳布之战
阻止入侵行动吧!"

2001 年　星战前传所掀起的新一轮影片热潮中,与经典三部曲相比带着浓烈的"异域"色彩,往往令人有些难以接受。而这部作品也如大部分的星战游戏一样,除了挂名之外,大多没能传承影片对于视觉效果极度苛求的传统。星战游戏已经不再是稀缺资源,但真正发光的星战游戏还在玩家们等候的奇想之中。

主办方

Play!

“大画王”

the 第九城市 | 人民网 游戏频道 GAME.PEOPLE.COM.CN | 網易 NETEASE www.163.com | 九城动漫

协办方：第九城市计算机技术咨询(上海)有限公司
人民网游戏频道、网易游戏频道、第九城市动漫站

魔兽世界大画王
四格漫画作品&创意征集大赛

“嘿，联盟和部落的WOWER们，今天，在我们的世界艾泽拉斯又发生了什么有趣的事情？你知道，为什么不让所有的WOWER们共享呢？把你们的天才创意记录下来，发送给我们，如果你再有一点点绘画的天赋，那就干脆把它画下来，发送给我们！”

“这是一个好主意～那么我会得到什么呢？”一个矮人兄弟问道。

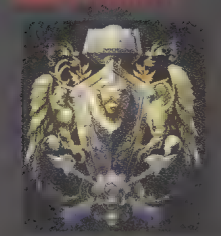
“如果你的创意入选，你将会看到它被画成精美的漫画，被收录进《家用电脑与游戏》杂志或者相关出版物里，还要列上你的大名——‘创意：某某某’，这可是向铁炉堡弟兄们炫耀的好机会！当然，你还会得到第九城市赠送的这件超酷的‘魔兽世界’主题T恤，夏天快到啦，穿上它，无论走到哪里都会非常拉风的哦！”

“啊，我又有点子，又能画漫画，我可以把我画好的四格漫画作品给你们吗？”另一个牛头人大声嚷嚷。

“没问题，除了创意以外，我们也征集完成品，如果你入选优秀作者，那么其他兄弟的优秀创意也将会借你的笔成为四格漫画完成品，那样你会得到更可观的稿费报酬呢！”

“喔喔～”围观的WOWER们兴奋的大叫起来。

“怎么样，非常有趣吧！来吧，人类、矮人、精灵、侏儒、亡灵、巨魔、兽人还有牛头人们～别让你们的脑子和笔闲着！我们需要一本让整个艾泽拉斯哈哈大笑的漫画，而你们就是它了不起的作者！”



征集要求以及奖项设置

杰出创意奖 200 个

要求：

以文字或简单图片表达的《魔兽世界》主题四格漫画创意，数量不限。

奖励：

1、获赠"魔兽世界"超酷主题纪念 T 恤一件。
2、创意作品在《家用电脑与游戏》杂志、第九城市官方网站、人民网游戏频道、网易游戏频道或者相关出版物上发表，并享有署名权。
3、获赠发表有自己作品的《家用电脑与游戏》杂志或者相关出版物。

范例（文字作品）：

题目：副本之最

1、WOW 里最冒险的事是一群菜鸟去打副本；
[illegible]
[illegible]胜利了！
[illegible]

范例（草图作品）：

所有创意、图稿请发送到
活动专用邮箱 wow@playgamer.com 或者邮寄至
北京 813 信箱 （100037）
"魔兽世界大画王"评委会收
请务必注明作者姓名、联系地址及电话。例：
作者：阿尔萨斯
联系地址：暴风城旧城区一街 18 号
邮政编码：1234567
联系电话：88888888
电子邮件：aess@playgamer.com

[illegible]戏》杂志 6 月号！

杰出画家奖 10 名

要求：

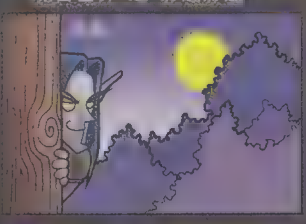
《魔兽世界》主题的四格漫画完成品，数量不限。

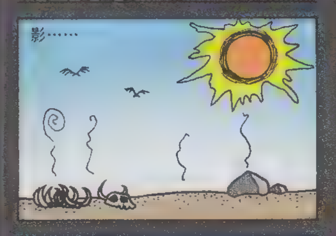
奖励：

1、获赠"魔兽世界"超酷主题纪念 T 恤一件。
2、作品在《家用电脑与游戏》杂志、第九城市官方网站、人民网游戏频道、网易游戏频道或者相关出版物上发表，并享有署名权。
3、受聘为《家用电脑与游戏》杂志特约"魔兽漫画家"，将活动评选出的"杰出创意"绘制成四格漫画完成品，在《家用电脑与游戏》杂志、第九城市官方网站、人民网游戏频道、网易游戏频道或者相关出版物上发表，并获得稿酬和署名权。
4、获赠发表有自己作品的《家用电脑与游戏》杂志或者相关出版物。

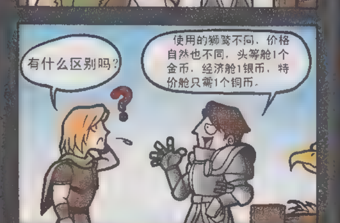
范例（完成作品）：

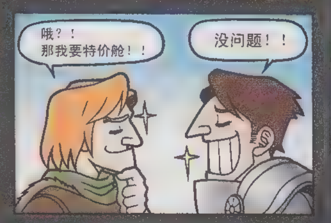
魔兽世界 之 影遁影遁

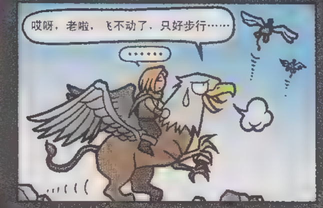




魔兽世界 之 空运服务







你爱玩游戏吗？你爱听音乐吗？你曾因为游戏或音乐而感动吗？

人是一种彻彻底底的感情动物，人所创造出来的许多愉悦自我的方式，或多或少都会通过感动心灵来达成目的，无论艺术、文学，还是游戏。不知道你是否有这种感觉，至少对于我来说，在很多时候，我会突然被回荡在房间里的，或悠扬或沧桑的音乐拉到某一个游戏场景中，这种感觉仿佛梦境一般，却又真切得教人感动。我想，这应该是缘于这些游戏和音乐在我心里留下了相同的感动吧。

游戏自身的背景音乐固然出色，但这并不妨碍我们用更加自我的方式去选择只属于自己游戏心情的旋律。因此我们暂且自告奋勇，担当一下DJ的角色，为大家准备了4张自做的游戏专辑。有一百个读者，就有一百个哈姆莱特；有一百个玩家，就一定有一百种游戏心情。这里，我们无意去限定什么，只希望能和大家一同重温那深埋于心中的游戏感动。而至于是否认可我们的选择，大可不必太过认真。

黑客帝国型

在这个虚拟的世界中，我可以安静的坐在海边，让夕阳把我和眼前的整个世界染成金黄；也可以在雨夜中开着计程车游荡在纸醉金迷的街道上，搭载一两个面无表情的吝啬家伙赚些小钱；更多时候，我只是在高架轻轨铁道上狂奔。心情好的时候，眼前的世界永远那么可爱；否则，每张面孔都变得丑陋不堪。这些个完全呈现现实生活的游戏，让我能够在里面撒野。然后，我笑着关掉电脑，重新面对现实生活中崭新的一天。至于游戏中的那个我，管他呢？！

Stan

■歌手　Eminem ft.Dido
■专辑　单曲

Rap"白巧克力"Eminem加上英伦电子民谣天后Dido，雷鸣、雨声，Dido沙哑无神的吟唱、Eminem少见的较为平静的Rap、交通事故现场的尖叫等等，再现两个迷失在现代都市生活中的孤寂灵魂心底的无力呐喊。感受游戏中孤寂的力量，正传神的勾画出玩家在游戏中寻求的发泄情绪。

黑色柳丁

■歌手　陶喆
■专辑　黑色柳丁

今天我心情有一点怪怪的，可是说不出到底为什么。好像有一点悲哀的徵兆，可是病因不知道。很少能听到陶喆用他那充满浓郁R&B味道的磁性声音来演绎这种略带歇斯底里气质的歌曲。也许这张渗入他目睹911事件后的感受的专辑，能算是表达了陶喆少见的自省以及如泣如诉的情绪体现。

英雄本色型

凭良心说，很多时候现实世界的许多因素扼杀了本应属于每一个人的英雄般的伟大理想。我想要成为那个我喜欢的女孩心中的英雄，可我除了看不见的温柔，不名一文。然而，现实生活中很难找到的成就感，在这种简单但直接的英雄主题游戏里却平易近人。于是我投身虚拟的世界，以大无畏的精神去和一切邪恶斗争，拯救属于我的爱人的同时顺便拯救了世界。其实孩子气的我们不过就是希望通过砍砍Boss来为自己增加一点必要的自信罢了，这很好。

我的未来不是梦

■歌手　胡彦斌
■专辑　Music混合体

这首经典励志歌曲，被颇具灵性的胡彦斌改编得电子味十足，从而更像是游戏中初生牛犊不畏虎的玩家新丁。不谙世事，没有城府，身背一腔热血，胸怀冒险精神，不管前途有何艰难险阻，全凭自己的双手和信念去逐一应对。正所谓，世事我曾斗争，成败无需在我，就让挑战来得更猛烈些吧！

Fighter

■歌手　Christina Aguilera
■专辑　Stripped

最早听到这首来自美女Christina的劲爆十足的歌曲，是在NBA的官方宣传片里。歌词本来并不具备太多激励上进的成分，然则强劲的节奏和歌手独特的嗓音，直教人联想到充满激情和竞争的赛场。生活就是这样一个赛场，我们应该放下太多顾忌，尽情去享受竞争的乐趣，就如一场球赛般。

泰坦尼克型

这个春天花还不开，如何温暖我冻结的心灵，于是我期待。期待如影片"泰坦尼克"般热烈的爱情，可转头想想却又如此虚幻，也许这就是爱情本身所要表达的东西，于是我继续孤独。虽然我孤独，但我并不觉得可耻。人总是在幻想与现实之间徘徊。正如你告诉我去玩玩游戏，那里有我的心情，于是我游戏。手指触动着鼠标，那屏幕中的角色依然如我，孤独如我。突然我想歌唱，那歌声中有我们的昨天，如此灿烂。

秋天2002

■歌手　杨嘉松
■专辑　young+song 1

秋天怎么还不来，花儿怎么还不开。故事总是会开始在秋天，那时孤独的人们也总在期待爱情，我们游戏中的灵魂也不例外，尽管我们都还有很多事可做，但又怎么能缺少那一段美丽的爱情呢。即便编剧的人没有在此时此刻加上这一段，我们也要去自己创造每一种可能，也许她就是我生命中的女主角。

第一次

■歌手　光良
■专辑　第一次

感觉你属于我，感觉你的眼眸，第一次就决定，决不会错！我们美丽的故事现在开始上演。不知道李逍遥第一次见到赵灵儿，心里有什么样的感觉？但我知道那绝没有此时我所感觉到的那样强烈。还记得第一次我说爱你的时候，那静止的时空，远比游戏中离奇的情景更难以琢磨。

南方公园型

什么是8、9点钟的太阳？年青的我们就是。日落之前，我只想为所欲为。

什么叫放纵？难过就哭，高兴就笑。无聊了，我可以站在角落一动不动；心烦了，我可以绕着操场疯跑5000米；兴奋了，你可以听我放声歌唱。表面看我装傻充楞，其实我有的是思想。不理解？没关系，压根儿也没打算让诸位大爷大妈给我捧场叫个好儿，其实谁也不比谁正常多少。听起来有些病态的过分叛逆？呵呵，看来你没明白。其实游戏的世界就是这样。

你快乐吗？我很快乐。

Super Star

■歌手　S.H.E
■专辑　Super Star

You are my super star！你是意义，是天是地是神的旨意，除了爱你，没有真理。歌虽然是这么唱的，但那并不是我想对大家表达的，千万不要误会，我真正的意思是……爱谁？爱你？呵呵，爱自己才是真理。谁是super star？是你吗？当然不是！I'm super star！

爱的初体验

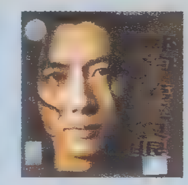
■歌手　张震岳
■专辑　这个下午很无聊

无聊？谈个恋爱。什么天长地久，只是随便说说，我的十八岁，何必要为爱掉眼泪。爱情这东西，我在游戏中已经体验太多，尽管可能欠缺真实，但爱情原本就是模糊的东西，谁又真能说的清呢。悲伤就此划上句号，任务完成也就算了，评价如何并不重要，追求S级的纯属自虐。

寂寞

■歌手 超载
■专辑 超载

字字珠玑，优雅如诗的歌词，却配上重金属的乐器演绎和发自心底的嘶吼，这就是高旗和超载乐队所要表达的错位的"超载"感受。寂寞，没有人能够战胜，无论如何逃避，它永远都会在你内心缠绕。寂寞如花飞，生死永相随。你不如索性去平静面对，学会在只属于自己的心灵寂寞中享受。



路漫漫

■歌手 郑钧
■专辑 第三只眼

因为路漫漫其修远，我们要上下而战斗。路漫漫其修远，只有傻瓜才忧愁。一直觉得无论是声音、唱腔还是歌词，郑钧的音乐总给人一种暗藏在玩世不恭背后的成熟、坚强以及自主。纵然面对这个纷扰繁杂的世界，纵然经历悲欢离合，我们仍应勇敢面对。生活不过如此，一切取决于你的态度。

Goodbye blue sky

■歌手 Pink Floyd
■专辑 The Wall

著名迷幻摇滚乐队 Pink Floyd 为世人所熟知的先锋音乐电影专辑结尾部分的这首慢歌，在宁静优美得让人心旷神怡的旋律下却是绝望至极的歌词，这种极大反差式的演绎能让玩家陷入沉痛的反思——人类确是需要更多的此类文艺、游戏作品，来唤醒早已湮没在疯狂的追逐物质中的原始爱心了。

Knocking on heaven's door

■歌手 Guns N' Roses
■专辑 UseYourIllusion2

在 Guns N' Roses 于两天内以"极速"发行的两张专辑中第2张，美国民谣教父 Bob Dylan 原本轻描淡写的陈词和干净简单的木吉他变成了 Guns N' Roses 标志性的低沉咆哮。如同歌中唱的，让我们放下手中枪，去虔诚的叩响天堂的大门，我们终应走出虚幻的世界，去积极面对美丽的现实世界。

蜗牛

■歌手 周杰伦
■专辑 TheOne演唱会

由词曲原创作者周杰伦来演唱这首朴素动情的轻曲，更能打动人心。也许每一个人都是一只小小的蜗牛，有着属于自己的小小梦想。纵然目标看似那么遥远，那么不可企及，却仍旧会凭借毅力去不断争取。实现属于自己的梦想，哪怕用尽一生，换来登顶的感觉永远都是最好的！

无双

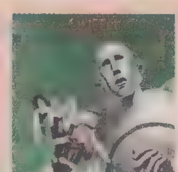
■歌手 达达
■专辑 黄金时代

我是一个超级英雄，究级魔法无双乱舞。我只有一个目的，来拯救美丽的你。年轻的达达身上始终有一种代表中国生于80年代初的人的气质，他们比前辈大胆，比后辈沉稳。他们成长于溺爱，却要面对残酷得多的竞争。他们浪漫、骄傲，沉迷于游戏，却只是为了从中获得面对人生的勇气。

I Believe I Can Fly

■歌手 R. Kelly
■专辑 SpaceJam原声

每个人都会梦想自己有一双翅膀，能够飞上蓝天。其实，没有什么不可以，只要你相信自己能有。悠扬的灵魂乐曲，加上节奏感极强的唱腔，听者恍若纵身跃入天空。就如同《暗黑破坏神》中我们站在通往最终大战之路的雪山上，轻声对自己说，我可以！然后微笑着义无反顾的继续前行。



We Are The Champions

■歌手 Queen
■专辑 NewsoftheWorld

无论最终成功还是失败，当这首激昂的歌响起时，相信每一个玩家都会微笑着享受，这就是挑战，这就是生活。因为我们就是冠军，我们将奋战到底。从不会服输，因为我们就是这个世界的冠军！其实这世上本无胜负，认真去经历、体会人生，本身就是一场最恢宏、最伟大的战斗，本身就是胜利！

我喜欢

■歌手 梁静茹
■专辑 Sunrise，我喜欢

我喜欢就这样靠在你胸膛，我喜欢没有时间没有方向，我喜欢像这样爱的好自然。爱的自然中似乎还有那么一种天旋地转般的感觉，我们在幸福的甜蜜中开始迷失自我。所有的事情从此变得简单，简单的如同只用一只鼠标就可以操作一个人的人生方向。听起来有些可怕，但我们都喜欢那样的感觉。

坏天气

■歌手 孙燕姿
■专辑 我要的幸福

爱情让人靠得太近，忘了留点余地。于是……我们本应该静下心来谈谈，到底是我的某一项属性值还不够，还是我无意间错点中了你安排的另外一个选项，但是……我开始期待天晴，也许这个雨季还会很长，甚至弥漫整个夏天，所有的所有都只是也许……坏天气中，我们应该还能做些什么吧。

月梦

■歌手 唐朝
■专辑 梦回唐朝

怎能忘记你在身旁，几度欢乐几度忧伤；怎能忘昔夜月影离合，几多欢畅几多迷茫。沉睡在月色梦中，残思皆为幻象，此时此刻不知你在何方。正如你平日古灵精怪，今日之结局更让人大出所料。万分感慨涌在心头，梦难醒，念难平。举头望明月，原来你也如我一般悲凉。

我爱你，再见

■歌手 朴树
■专辑 生如夏花

曾经，在你说爱我的夜晚，真甜蜜啊，我爱你到永远。现在，生活在继续，舞会从来不曾停止，一错再错的这故事才精彩。感谢你，我的爱人，我曾如此幸运，有你陪在我身边。尽管今天，我将要离开那些你曾给我的美好回忆，但我却永远不会忘记。因为，我爱你，再见。

姐姐妹妹站起来

■歌手 陶晶莹
■专辑 陶子爱创作2001精选集

歌曲的意义只在于悦耳动听，内容本无什么深意，完全女生心态。假如你想去钻研把握，可以给你忠告，这是不可能完成的任务。这不人家已经对你了解得很清楚了吗——十个男人、七个傻、八个呆、九个坏，才有一个人人爱——我们这种属于七个、八个范围内的多数派可以觉悟了，干脆玩玩游戏睡个大觉。

老鼠爱大米

■歌手 ????
■专辑 ????

一支有着古怪名字的歌曲。何必理会这是由什么人创作的歌曲，谁也更不会在意市面上有多少种演唱版本，正如她莫名其妙回荡在我们耳边一样，我们莫名其妙就开始喜欢了。还有什么是比"我喜欢"更充分的理由呢？年青就是这样，爱就爱了，管她老鼠还是大米，要的就是那么一种冲动。

双截棍

■歌手 周杰伦
■专辑 范特西

嘿！一个马步向前一记左钩拳右钩拳，一句惹毛我的人有危险！哼哼哈兮！哼哼哈兮！一副街头恐怖分子的标准扮相，又怎么样，昨天老师还称赞说我戴着眼镜，外表斯文。没有哪一种是伪装，在每个不同的世界，我就是我。

快乐崇拜

■歌手 张韶涵 & 潘玮柏
■专辑 欧若拉

英雄人物、明星大牌集体下岗，快乐是我们唯一的偶像。为了她，我们跟随放肆的节奏，放肆的互动、放肆的感动，一切只因我们放肆的创作。压榨自己的想象力，一切规则全都靠边站，我只要我的快乐。

家游竞拍总动员

诺基亚首部百万像素拍照功能的 7610 多媒体娱乐智能手机，配备 176×208 分辨率 64K 色超大 TFT 屏幕，以及最大拍摄 1280×960 像素分辨率、支持 4 倍数码变焦的 100 万像素 CMOS 摄像头。7610 采用 Symbian 智能手机操作系统，内建蓝牙、Pop-Port 规格 USB 数据接口，内置 8MB 用户存储空间并随机附带 64MB RS-MMC 闪存卡扩展(最大支持 512MB)，支持 AVI/RM/MP3 等多媒体播放，48 和弦铃声支持多种文件格式。秉承超前易用科技理念，加上绝对惊艳的造型设计，价值超过 4000 元的掌上酷玩，你准备用几元钱猎取它?!

以手机短信方式发送竞拍价格（整数或包括小数点及其后 1 位数字）到特服号码 8877237（移动）或 9877237（联通用户详见【参与方式】），活动截止时出价最低、且独一无二者即可赢得大礼！

大胆前卫的外形和键盘设计，让掌握 Nokia 7610 的你成为人群中的明星。48 和弦 /MP3/ARM 等多种格式铃声，加上强大的多媒体播放能力，让你随时随地享受数字生活。

100 万像素高质量摄像头，搭配 Nokia 7610 出色的照片 / 视频编辑能力，留住精彩生活瞬间，并通过内置的 GPRS 或蓝牙与亲朋好友无线分享。

即插即用的 Pop-Port 规格 USB 数据接口，配合 Nokia PC 套件，让你轻易将记录在 RM-MMC 卡内的数字生活乐趣导出到 PC 端，将美好经历融入你的数字生活。

Nokia 7610
前卫至酷的掌中时尚

掌中米格公司特别支持
www.mig.com.cn

最终解释权归本刊所有。
注：货品以实物为准，本活动

制式频段：GSM/GPRS/900/1800/1900MHz
存储空间：内置 8MB/SD 卡扩展
屏幕尺寸：176×208 像素
屏幕材质：64K 色 TFT
操作系统：Symbian Nokia S60 界面
摄 像 头：100 万像素 CMOS
扩展接口：Pop-Port/ 蓝牙
输入方式：T9 拼音
通话时间：180 分钟 *
待机时间：250 小时 *
* 为近似值，与网络配合密切相关

产品内容包括：

- Nokia 7610 时尚手机 (1)
- Nokia BL-5C 3.7v/900mAh 锂电池 (1)
- 64MB RS-MMC 存储卡 (1)
- Pop-Port USB 数据线 (1)
- Nokia 快速旅行充电器 (1)
- Nokia 耳机，麦克风 (1)
- Nokia 7610 特制绒布套 (1)
- Nokia 用户手册
- Nokia 快速入门手册
- Nokia 7610 第三方存储卡参考指南
- Nokia Care 售后服务手册
- Nokia PC 套件，Adobe 配套应用程序光盘 (1CD)
- Nokia 7610 增值服务指南

每个人都知道 0.1 元是最低价！每个人都有自己的幸运数字！但要如何以小搏大、创造机会，抢得最酷玩物?!

如果准备花 10 元来抢宝，在 10、50、100、200、300 等价格区间选择你的 10 个幸运数字出价，那就远比傻乎乎的挨个出 0.1、0.2、0.3……要独特得多，也将有更大的机会将宝物收入囊中喽！

发挥你的聪明才智，成为至尊大赢家！

【家游竞拍总动员】(2005 年 3 月号)
将 PC 变为视频娱乐中心的
全功能 AIW 9800SE 黄金版显卡套装

sina 新浪游戏
http://games.sina.com.cn

至尊大礼一:竞拍赢取价格——
浙江温州 奚玉宇
手机号码:1377***2446
PowerColor AIW 9800SE 黄金版

16.7 元！

不菲的超酷玩物送给你！你所付出的代价远**低过你的预期！**

② 参与方式

10.5)到特服号码 8
复信息即出价成功。

■联通用户初次参
送 JJ 到 9877，收到回复
报价到 9877237 报价((整数或包
其后 1 位数字，请在报价数
025.6)，收到出价确认回复信息

■如果出价被他人重复
系统免费通知信息，此时
参与报价竞拍。

③ 有效出价

文字符；所出价格若含小数点，则小数点后仅有一位数字。

④ 竞拍时间

5 月 1 日 0 时~5 月 31 日 24 时

⑤ 赢家确定

当期竞拍结束后，由系统程序在所有出价中选取**无重复、最低价格**的出价者，确定为本期低价竞拍的赢家。如果本期竞拍没有独一无二的出价，系统将进一步选取**重复次数最少、价格最低、且第一位出此价格**的出价者，确定为本期低价竞拍的赢家。赢家将以所报价格购买本期产品

赢家将收到通知短信，并可

⑥ 特别提示

因网络问题导致当天出价没有收到回

不对此承担任何责任

价格已存在)1 元 / 条。

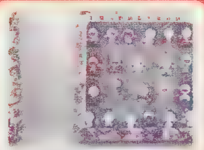
■竞拍其它相关信息(
二价格被后来的出价者重复
时间、超出有效价格、乱码
全部免费。

领奖地点：
院 1 号楼 1104
免费 EMS 邮寄

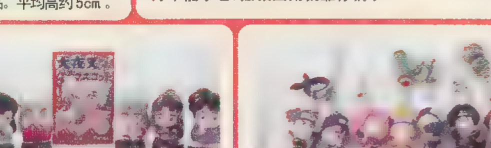
报奖办法：收到短信及客
中奖后，3 个工作日内办理报奖手

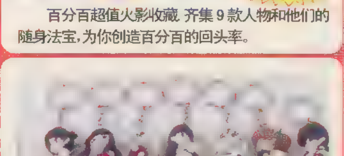
今天你逛街了吗？

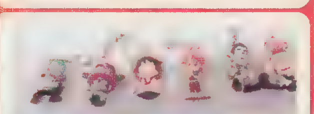
SALE！


编号：1008
叮当电影造型大集合
邮购价 ￥60
会员价 ￥55
20部剧场版(1980-2000)经典造型的梦幻组合，绝对超值收藏佳品。平均高约5cm。

编号：1013 火影7人场景纸模
邮购价 ￥42 会员价 ￥39
奇怪，鸣人小樱佐助哪里去了？-_-b笨手笨脚外加超级懒惰的YOMI，只做了4个就跑了，火影的FANS们，你们可千万不能学它，拯救主角就靠你们了！


编号：1010 犬夜叉公仔盒装食玩6件组
邮购价 ￥36 会员价 ￥32
超Q造型犬夜叉人物手办，高约5cm。可爱的七宝，集万千人气的杀生丸大人，足以激起你最大的占有欲。


编号：2004 火影忍者带道具挂件9件组
邮购价 ￥42 会员价 ￥38
百分百超值火影收藏，齐集9款人物和他们的随身法宝，为你创造百分百的回头率。


编号：2002 海贼王Q版挂坠6件组
邮购价 ￥38 会员价 ￥36
龇牙咧嘴的路飞、搞怪的乌索普、还有气嘟嘟的乔巴还没有让你动心吗，趁卓洛还没有砍你赶紧行动！

编号：2001 犬夜叉Q版挂件7件组
邮购价 ￥32 会员价 ￥28
犬夜叉周边中的经典之作，人物表情细腻生动，特别加入的七人队中蛮骨和蛇骨形象，让整款产品独具魅力。

编号：2014 我爱罗葫芦造型包
邮购价 ￥40 会员价 ￥38
我爱罗恐怖的沙之葫芦，COSPLAY的必选圣品，日常摆阔的极致武器，打着灯笼也找不到的好包包。规格40*15cm。

编号：2015 火影卷轴书包
邮购价 ￥38 会员价 ￥36
模仿火影卷轴设计，展开就能看见忍者的咒语，长约40cm，有红绿两款，邮购请注明颜色。

编号：1014 海贼王7款磁吸模型
邮购价 ￥38 会员价 ￥35
关节可动的海贼王人物模型，每款身后都有磁石可以吸在冰箱上当便签扣哦！

编号：2013 宇智波鼬手机包
邮购价 ￥30 会员价 ￥28
超级大帅哥宇智波鼬的飞镖袋，可以绑在手臂上，配有长挂绳，规格18×26cm。

yomi饰品屋

编号：3001
网王R字母金属吊牌
邮购价 ￥20
会员价 ￥16
不锈钢吊牌，网王标准R，清晰明快，时尚前卫，酷感十足。

编号：3002 可调换式珍藏币吊坠套装
邮购价 ￥45 会员价 ￥38
火影、钢炼、网王三款热门纪念币一举收纳，吊坠图案随心换，永不褪色合金为你打造极品装备。

编号：3004 火影忍者12招式怀表
邮购价 ￥55 会员价 ￥49
高级表面电镀工艺完美再现火影12种忍术手势，进口机芯品质保证，附送的12招式秘笈让卡卡西亲自教你忍术。

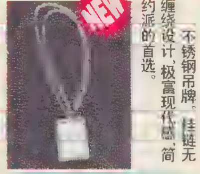
编号：3008 圣斗士项链
邮购价 ￥40
会员价 ￥35
这条刻着yoursever的项链是瞬身份血统的象征，也是圣迷们争相收集的好东东，绝对不容错过！

编号：3006
Hellokitty手链
邮购价 ￥22/条
会员价 ￥20/条
三款可爱的Hellokitty手链必有一款适合你，A、B、C你选哪款，写清楚哦。

编号：3003 火影标志手链
邮购价 ￥20
会员价 ￥16
正面为酷感银木叶标志，反面为火影招牌式LOGO，充分彰显火影魅力。

编号：3009 火影吉祥护身符
邮购价 ￥46
会员价 ￥42
吉祥喜气的火影忍者村标志护身符，是火影迷们装饰屋子，扮靓爱车的法宝。

编号：3010
火影真皮腕带
邮购价 ￥16
会员价 ￥13
真皮材质的火影腕带，给纷繁的火影周边带来一丝新意，男生女生带着它都很酷。


编号：3011 钢炼项链
邮购价 ￥16
会员价 ￥13
不锈钢吊牌，挂链无缠绕设计，极富现代感，简约派的首选。

编号：3012 火影木叶项链
邮购价 ￥10
会员价 ￥8
木叶标志的坠子配上炫亮的银色铰链，造型简单个性。

家用电脑与游戏2004年1～12月杂志(除9月刊)
邮购价 ￥6/本
会员价 ￥5/本
家游的2004年杂志全收录、只可惜没有第9期了，汇款时请注明需要的是第几期。

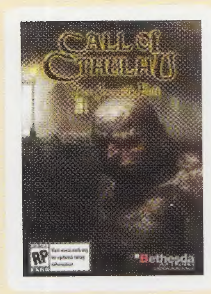
yomi好礼大派送

一年之计在于春，Yomi为爱游戏爱知识的你准备了最贴心的礼物，100份价值50元的《洋话连篇》英语学习软件专门为5月的前100名一次性购物满100元的读者准备，先来先得，可别错过噢！

编号：1016 HIP-HOP人偶
邮购价 ￥32
会员价 ￥30
虎型文身金属穿环，露出PP的低腰裤，谁能比HIPHOP小子酷！高约16cm。

编号：2012 死神钱包
邮购价 ￥35
会员价 ￥32
正面为黑崎一护半身像，皮革质地，含5个卡袋一个钞位一个照片和一个零钱包。打开规格26*11cm。

编号：2011 鸣人青蛙钱包
邮购价 ￥28
会员价 ￥26
漩涡鸣人的零钱包——小蛤，历经自来也和纲手蹂躏后掉进了Yomi的老巢，赶紧来抢！



恶魔的呼唤：黑暗地带
Call of Cthulhu:Dark Corners of the Earth
类型：AD
开发：Headfirst Productions
发行：Bethesda Softworks
日期：2005年5月1日(国外)

沸点：地狱之路
Boiling Point: Road to Hell
类型：AC
开发：Deep Shadows
发行：Atari
日期：2005年5月24日(国外)

神奇四侠
Fantastic Four
类型：AC
开发：Beenox
发行：Activision
日期：2005年5月30日(国外)

三角洲特种部队加强版
Delta Force: Xtreme
类型：AC
开发：Novalogic
发行：Novalogic
日期：2005年5月31日(国外)

5 月游戏"秀"

梦幻国度

魔兽世界

新绝代双骄

网络游戏公开测试表

游戏	公司	网址
魔兽世界	第九城市	http://www.wowchina.com
梦幻国度	上海盛大	http://mland.poptang.com
天骄 II	目标软件	http://www.tj2.com.cn
侠义道	梦工厂	http://www.xiayidao.cn
足球经理在线	新大陆	http://www.managerzone.cn
TO~星钻物语	游戏米果	to.gamigo.com.cn
飚车	天纵网络	http://ctr.joyzone.com.cn
封神传说	光通	http://www.nabi.com.cn
新绝代双骄 OL	新干线	http://tth.gameflier.com.cn
东方传说 Online	游龙在线	http://dto.online-game.com.cn
神话	聚友网络	http://www.ryl.com.cn
密传	欢乐数码	http://www.tantracn.com
3D 西游	唐人互动	http://www.3dxy.cn
劲乐团	久游	http://o2jam.9you.com
热血江湖	一起玩	http://www.rxjh.com.cn
幸福花园	第三波	http://www.sgonline.com.cn

幻想春秋 OL

无尽的任务 II 东方版

劲舞团

近期内测网游焦点

游戏	公司	网址
幻想春秋 OL	金山软件	http://cq.kingsoft.com
无尽的任务 II	游戏橘子	http://game.gamania.com.cn/everquestII
轩辕 II 飞天历险	北京网星	http://www.swdol2.com.cn
豆豆秀	谱索网络	http://www.sshock.cn/Sshock/Default.asp
传说 OnlineL	锦天科技	http://www.saga3d.com
劲舞团	久游	http://o2jam.9you.com
科隆 II	久游	http://corum2.9you.com
洛奇	世纪天成	http://www.luoqi.com.cn
新古龙群侠传	91.com	http://gl.91.com/
快乐西游	第九城市	http://joyxy.the9.com

星期一
星期二
星期三
星期四
星期五
星期六
星期日
MON
TUE
WED
THU
FRI
SAT
SUN
23
TRACKMANIA SUNRISE
30
疯狂版
另类竞速
《飙车狂：日出》发售
Pierce Brosnan
JAMES BOND
16
布鲁斯南生日
9
2
绿茵场第一帅哥
贝克汉姆生日
24
31
玉女
张柏芝生日
17
10
AIRBUS A380
扮演手忙脚乱的
空中巴士司机
《空中客车A380》发售
编辑部头号神秘忍者
大狗生日
3
25
PlayStation.2
18
周润发生日
11
4
工藤新一生日
26
PS2版明星扮演大乱斗
《NAMCO×CAPCOM》
发售
19
PARIAH
次世代“虚幻”开幕之作
《全力反扑》发售
12
奇幻版“盟军敢死队”
《嗜杀魔王》发售
FROM THE DIRECTOR OF GLADIATOR
转职当铁匠的精灵帅哥
《天国王朝》北美公映
KINGDOM OF HEAVEN
6
27
STAR WARS GALAXIES
THE ALL-IN-ONE ONLINE STARTER PACK
28
趁势怀旧
星战招牌下的角色扮演
《星球大战：
银河战场合集》发售
20
“星战”结局篇
《星战前传III西斯的复仇》
全球公映
13
李连杰争议影片
《狼犬丹尼》北美公映
7
闻名的大作
西方在线角色扮演
《亚瑟王的召唤：命运
王座》发售
22
15
BEYOND BLITZKRIEG
动作二战网络版
《迫在眉睫：
二次世界大战》发售
8
Cossacks II
骑兵+步枪的历史
时下罕见的2D版
即时策略
《哥萨克 II 拿破仑战争》
发售
1
编辑部头号游侠
子胥生日
Play!
家用电脑与游戏
2005.5
May

您的参与是对我们最大的支持——
邮编:100036
地址:北京市海淀区恩济庄18号院1号楼1104室
《家用电脑与游戏》月刊编辑部

2005年5月号 总第129期

家游 FANS 资料夹

第一次填写或有更动请详细正楷书写

姓名:________ 年龄:_____ 性别:___

电邮:________________

邮编:________ QQ:________

地址:________________

____

____

____

会员编号:________________

注:本资料仅用于杂志统计不作他用

杂志点评区

一、本期杂志总体印象

□非常好 □还不错

□一般般 □不太好 □糟透了

二、本期最喜爱的文章

____页 ________________

三、本期阅读最不舒适的版页

____页 不爽之处:________

____

四、您读完本期杂志所用时间

____

五、您这本杂志的传阅人数为

□自己看 □2~5人 □更多

错误猎手

请在读刊的同时随手记下发现的错误,打造更好的家游需要您!

____页__列____行________

____

____页__列____行________

____

____页__列____行________

____

____页__列____行________

____

读者票选区

支持、推荐您所喜爱的电脑单机或网络游戏,请发挥热情投出神圣一票!

中国游戏风云榜

发烧榜:请推荐您正在玩的二款游戏

____

____

期待榜:您最想玩的三款未上市游戏

____

____

____

____

PLAY!留言板